LE JOURNAL DES FANS DE Strange™
Numéro 4
MARVEL COMICS

Cette couverture du Journal des Fans de Strange numéro 4 vous est offerte par RHOM (dessin et encrage) et KON (couleurs). Retrouvez leurs travaux respectivement sur http://oniriccity.afs-team.fr/viewtopic.php?t=14556&start=800 et http://france-comics.dynamicforum.net/le-purgatoire-f6/postez-vos-dessins-t195-475.htm.
Il existe également une « Variant Cover » du numéro 4, spécialement encrée par DUSKLIGHT. Découvrez-là, ici : http://oniriccity.afs-team.fr/viewtopic.php?t=18106&postorder=asc&start=150 et retrouvez ses travaux sur : http://dusklight.over-blog.fr

Strange 10 - Octobre 1970

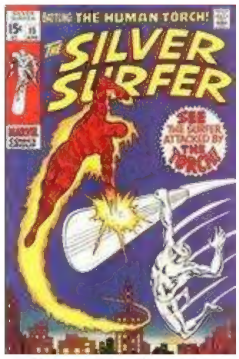
Le Mandarin et Ka-Zar dans Strange

Uncanny X-MEN #10

Iron-Man #10

Amazing Spider-Man #19

Daredevil #10



Silver Surfer #15

EDITORIAL

Soyez les bienvenus dans le quatrième numéro du journal des fans de Strange, journal toujours consacré aux deux plus grandes revues de super-héros jamais créées en France :

Strange et Spécial Strange.

Le numéro que vous allez lire est dédié, entre autre, à l'arrivée dans Strange de l'un des ennemis les plus coriaces d'Iron-Man, à savoir, **Le Mandarin**. Ce numéro, présentera également, le roi de la jungle façon Marvel : **KA-ZAR.**

Au programme :

- un long résumé sur notre vilain **le Mandarin** et sur notre héros **KA-ZAR** ;
- un résumé des aventures des **X-MEN, de Daredevil, d'Iron-Man, du Surfeur d'Argent et de Spider-Man** ;
- un article consacré à la revue **Tales to Astonish ;**
- un article consacré à **John Buscema,** merveilleux dessinateur de Marvel ;
- un zoom sur le **Nouveau Strange** et une entrevue avec son co-créateur et tout plein d'autres choses !

Bonne lecture à tous !

Dans les griffes du Mandarin !

Intéressons-nous aujourd'hui à un des plus grands vilains de l'Univers Marvel et surtout au plus redoutable ennemi d'Iron-Man, j'ai nommé « **Le Mandarin** ». Celui-ci est apparu pour la première fois dans la revue Tales of Suspense #50 de février 1964. Ses débuts dans Strange s'effectuent, dans l'ombre, via le numéro 9 de septembre 1970. Concentrons-nous plutôt, sur le numéro 10 de Strange, numéro où l'on découvre **le Mandarin** au grand jour. Pour connaître les origines du **Mandarin** dans Strange, il faut se reporter à la revue Strange Spécial Origines 181 de janvier 1985. Quarante-cinq ans après sa création par **Stan Lee** et **Don Heck**, le Mandarin est toujours à l'honneur dans le monde Marvel. Vous pouvez le retrouver, entre autre, dans les revues Marvel Heroes et Marvel Icons.

Focus sur le Mandarin

Les origines du Mandarin :

Le défunt père du mandarin était un des hommes les plus riches de la Chine pré-révolutionnaire (avant l'arrivée du communisme dans le pays). Il se revendiquait même comme un descendant direct du grand Genghis Khan. La mère de notre vilain, décédée également, était issue de la noblesse Anglaise. De cette union naquît un fils. Suite au décès rapide de ses parents (le père écrasé par une statue et la mère morte de chagrin), le futur Mandarin fut élevé par sa tante, une femme aigrie et en colère contre le monde entier. Cette dernière, imputant le décès de son frère à ce mariage avec une étrangère, voulue se débarrasser de l'enfant en l'abandonnant à des paysans. Mais un signe du destin l'en dissuada et à cette occasion, elle compris que ce nouveau né était le protégé des dieux. Elle décida donc de l'élever à son image. Dès son plus jeune âge, le Mandarin montre des dispositions pour les matières scientifiques et utilise son héritage, pour suivre des cours de sciences en Chine et à l'étranger.

Adulte, il devient un haut représentant de l'état (haut-fonctionnaire), et acquiert une grande renommée dans son pays grâce à sa brillante intelligence. De cette période, il conservera le surnom de Mandarin.

TOS #50 – février 1964

Les Mandarins étaient les grands commis et fonctionnaires de l'ancien Empire chinois, qui devaient passer de nombreux concours pour accéder aux charges civiles et militaires. De nos jours, une bonne définition serait « personnages choisis pour diriger parmi les meilleurs hommes d'esprit ».

Cependant, avec le succès de la révolution Communiste Chinoise, le Mandarin est privé de sa position sociale, de son palais et de ses richesses. En espérant retrouver au plus vite son rang et refusant d'effectuer les travaux manuels pour vivre, le Mandarin explore la « Valley of Spirits », lieu interdit où personne n'avait osé s'aventurer pendant des siècles. En explorant cette vallée, il trouve au fond d'une grotte un squelette de dragon puis suite à une chute, découvre un étrange vaisseau.

À partir d'un casque présent dans le vaisseau, il accède au journal de bord et apprend la formidable histoire du dragon. Celui-ci se nomme Axonn-Karr et est originaire de la planète Maklu-4. Il parcourt les galaxies à la recherche de formes intelligentes. Arrivé sur Terre il y a des siècles, il fut chassé et abattu par les hommes. À cet instant, le mandarin fait le rapprochement entre les légendes chinoises liées au Dragon et Axonn-Karr.

Le mandarin décide de rester à bord et perce tous les secrets du vaisseau. Pendant ses recherches il trouve dix anneaux. Ces anneaux recèlent une formidable énergie qui entre autre permet de propulser le vaisseau.

Après de nombreux jours d'étude, le Mandarin parvient à maîtriser les anneaux et s'en sert rapidement pour « mettre au pas » tous les habitants de la région. Fort de son nouveau pouvoir, il se construit un château dans la vallée des esprits et entreprend différentes actions pour essayer de dominer le monde. Le mandarin voit dans la technologie le plus sûr moyen de réaliser ses buts.

MA TANTE MOURUT LE LENDEMAIN, ME LAISSANT SEUL AU MONDE ! MAIS MON ÉDUCATION AVAIT ÉTÉ SI RIGIDE QUE JE NE PERDIS PAS UNE SECONDE À LA PLEURER !
UN NOBLE SANS FORTUNE... ET SANS TERRES ! ET IL MARCHE LA TÊTE HAUTE !
OUI, JE MARCHAIS LA TÊTE HAUTE, CAR J'ÉTAIS LE MANDARIN ! LE SANG DES KHAN COULANT DANS MES VEINES ET UN JOUR, JE SERAIS LE MAÎTRE DU MONDE !
TRAVAILLE COMME NOUS !
SI TU VEUX MANGER
MIRACLE ! C'EST AU MANDARIN QUE TU PAIE LES IMPÔTS ! PRÉFÈRE PLUTÔT CREVER DE FAIM !

<u>Iron-Man entre en scène :</u>

Au cours de ses premières années de mauvais garçon, il essayait fréquemment de retourner les armes des différentes nations contre elles-mêmes.

IRON MAN ET TONY STARK NE SONT QU'UNE SEULE ET MÊME PERSONNE !
ET JE VAIS ENFIN POUVOIR METTRE À EXÉCUTION UN PLAN QUI LES LIVRERA AU MAINS DU MANDARIN !
NE MANQUEZ SURTOUT PAS DE RETROUVER IRON-MAN DANS STRANGE N°10 !

Première apparition du Mandarin dans Strange n°9 de septembre 1970.

Il sabote les avions et missiles Américains construits par Tony Stark, décrédibilisant ainsi la technologie du milliardaire. Ce dernier revêtu, de l'armure d'Iron-Man se rend en Chine afin d'éclaircir le mystère et ainsi rétablir la confiance de l'armée Américaine dans le matériel Stark. Il devient alors le principal obstacle pour le Mandarin dans sa conquête du monde. Durant les premières confrontations, le Mandarin, eu par trois fois l'occasion de tuer Iron-Man et échoua à chaque tentative.

À la pointe de la technologie, le Mandarin, met sur orbite un satellite équipé d'un rayon mortel afin de détruire les entreprises Stark puis construit un robot géant Ultimo. Ce robot destructeur affrontera à quatre reprises Iron-Man pour autant d'échecs.

Grâce à la science Makluan, le Mandarin, peut téléporter à volonté des personnes ou se téléporter lui-même. Durant sa cinquième rencontre avec Iron-Man, le Mandarin, téléporte dans son château, Harold Hogan, ami et confident du milliardaire. Pourquoi Happy ? Car le Mandarin s'est tout simplement trompé de bonhomme ! Pour protéger l'identité secrète de son employeur, Harold Hogan, a revêtu, l'armure d'Iron-Man entraînant ainsi la méprise du Mandarin. Durant le combat pour délivrer son ami, Iron-Man redirige des missiles lancés par le Mandarin qui lui étaient destinés, sur le château de son adversaire, le réduisant en cendre. Malheureusement (ou heureusement pour notre plaisir), le Mandarin réussit avant de périr dans l'explosion à se téléporter à bord de son satellite.

DÈS LORS, LE TEMPS PERDIT TOUTE SIGNIFICATION POUR MOI ! JE DÉMARRAI DANS LE VÉHICULE JUSQU'À CE QUE J'EN AIE PERÇÉ TOUS LES SECRETS... »
LORSQUE JE PLACE CET OBJET SUR MA TÊTE, J'AI L'IMPRESSION D'ENTENDRE DES PENSÉES ! C'EST UNE SORTE DE JOURNAL DE BORD... ENREGISTRÉ PAR CELUI QUI PILOTAIT CE VAISSEAU, IL Y A DES SIÈCLES !

Malgré cette désillusion, le Mandarin, ne s'avoue pas vaincu. Il construit à partir d'une gemme, un dispositif permettant d'envoyer sur terre de rayons de haine. Afin de mettre tous les atouts de son côté, il rassemble différents vilains tels que Power Man, le Laser Vivant, l'Enchanteresse ou l'Exécuteur et leur confie pour son compte différentes missions.

Strange 52 – avril 1974

Mais encore une fois, les actes malveillants du Mandarin et de ses acolytes sont stoppés par les Vengeurs. Le mandarin établi alors une base dans le Désert de Gobi (Chine) et s'en prend non pas à Iron-Man mais à Hulk, espérant s'en faire un allié. Il tente par deux fois de prendre le contrôle de géant vert mais échoue. L'incroyable Hulk détruit la nouvelle base du Mandarin. Fort de cette défaite contre un adversaire surpuissant, le Mandarin construit un androïde à l'image de Hulk et l'envoie attaquer Iron-Man, mais la encore sans succès. Cette première période d'affrontement avec Iron-Man, s'achèvera par l'enlèvement de ce dernier. Le mandarin souhaite montrer au monde que Iron-Man et Tony Stark ne font qu'un. Paralysé par un rayon, le milliardaire sort de ce piège, grâce à l'aide involontaire de Mei Ling, assistance du Mandarin et d'un masque de caoutchouc.

Nouveau corps :

" ET JE LA TROUVAI ! IL S'AGIS- SAIT D'UNE FORME D'ÉNERGIE IN- CONNUE SUR TERRE PROVENANT DE DIX PIERRES ENCHASSÉES SUR DIX PETITS ANNEAUX... "
VOILÀ ENFIN CE QUE JE CHERCHAIS !

En retournant en Chine, le Mandarin cherche le moyen d'augmenter la puissance de ses anneaux. Il apprend l'existence du légendaire « Œil de Yin », un talisman créé par des anciens sorciers Chinois.

Afin de localiser rapidement ce joyau, le Mandarin manœuvre la Famille Royale des Inhumains qui vécut un certain temps dans les Montagnes voisines de L'Himalaya. Après s'être emparé de l'œil, il souhaite absorber son pouvoir au plus vite. Flèche noir, leader des Inhumains, le stoppe à temps. Il le dépossède de ses anneaux et les caches. N'arrivant pas à les retrouver, le Mandarin, retourne au vaisseau Makulan, dans la vallée des esprits dans l'espoir de reconquérir son pouvoir.

À bord du vaisseau, le Mandarin, trouve un bandeau contenant une technologie qui lui permet de récupérer les anneaux. Son pouvoir rétabli, il en profite immédiatement pour reconstruire son château dans son état originel. Après cet épisode mouvementé, il est sollicité par un ancien adversaire d'Iron-Man, la Licorne.

DISPOSE DE LUI, LOC DO !
PLUS J'APPROCHE DU BUT, PLUS MES BATAILLES SERONT RUDES... MAIS TU NE PEUX ME COMPRENDRE !
ET DIS À HOP SUNG DE PER- FECTION- NER SES AUTOMA- TES !
JE NE VEUX PAS QUE MON PROCHAIN ADVERSAIRE ENFONCE SI FACILEMENT MES DÉ- FENSES !
TU CROIS ? JE NE SUIS ATTACHÉ À TON ÉTOILE... GRIFFE JAUNE ! N'EST- CE PAS UN SIGNE D'INTELLIGENCE ?

Ce dernier, est à la recherche d'un remède pouvant le guérir d'une maladie qui le touche. Ce nouveau duo, se rend en Amérique, pour lutter contre leur ennemi commun, Iron-Man. Durant le combat, le Mandarin, constate que ce fameux bandeau avait transféré sa conscience dans le corps mourant de la Licorne. Désespéré par une mort certaine, le Mandarin fuit le combat et retourne dans son château.

Malheureusement pour lui, il constate qu'un bandit Chinois nommé Yellow Claw (Griffe jaune) s'est approprié son château. Ne disposant plus de laboratoire pour essayer de retrouver son corps, le Mandarin se voit obligé pour survivre, de transférer son esprit dans les anneaux. Il y arrive avec l'aide du bandeau. Les anneaux sont alors récupérés par Loc Do, serviteur ambitieux de Griffe Jaune. Le Mandarin en profite alors pour prendre possession du corps Loc Do. Il utilise alors l'anneau de transformation de matière qu'il porte au pouce de la main droite, pour rajeunir son nouveau corps et en profite également pour le reconstruire à son image.

Le Mandarin retourne alors à son château, et constate à nouveau que celui-ci est encore détruit ! Il s'attelle à le reconstruire, puis utilise la plateforme de téléportation pour enlever son irréductible ennemi. Il connaît encore une déconvenue : Ce n'est pas Tony Stark qu'il vient d'enlever mais un de ses amis : Michel O'Brien !

Griffe jaune et Doc Lo (Strange 65 – mai 1975)

Tête de fer, équipé d'une vieille armure, vole au secours de ce dernier et en profite au passage pour empêcher le Mandarin de bombarder les États-Unis. Vainqueur du combat, Iron-Man certainement sous l'emprise de l'anneau mental laisse sa liberté au Mandarin.

Heart of Darkness :

Quand Tony Stark implante une succursale de son entreprise à Hong-kong, il entre à nouveau en conflit avec le Mandarin. Celui-ci, sous le nom de Zhang Tong est devenu un financier important de l'ancienne colonie Anglaise. Il contrôle différentes entreprises et également certains membres du gouvernement. Il s'en prend à nouveau à Iron-Man de manière indirecte. Ayant sous sa coupe une organisation criminelle dénommée « la Main », c'est cette dernière qui fait le sale boulot.

Strange 65 – mai 1975

Strange 101 – mai 1978

Les agents du Mandarin enlèvent James Rhodes et plusieurs employés des industries Stark salariés. Le Mandarin, provoque de Tête de Fer dans un duel, avec comme enjeu unique la vie de des collaborateurs. Ici encore, Iron-Man sort vainqueur de ce combat.

Quelque temps plus tard, le Mandarin, découvre qu'un de ses anneaux était faux. Un de ses subalternes, l'avait volé pour le livrer à Chen Hsu, puissant sorcier antique qui vivait à San Francisco. Le Mandarin, récupérait son anneau, mais après l'avoir enfilé à son doigt s'écroula. A son réveil, Chen Hsu, lui fit comprendre que la perte d'un de ses anneaux, lui avait endommagé sa mémoire.

Les présentations faites, Chen Hsu fit alors une proposition au Mandarin. Voyager jusqu'à la terre des dragons afin de réveiller Fin Fang Foom, un dragon d'une puissance incroyable. Arrivé sur place, le dragon sortit de son sommeil grâce à une herbe magique. Sous le contrôle de Chen Hsu, Fin Fang Foom obéissant au Mandarin, met en déroute l'armée Chinoise venue contrecarrer les plans de deux vilains. Suite à cette victoire, le Mandarin revendique un tiers du territoire Chinois.

À court d'arguments, les autorités officielles Chinoises, font appel à Iron-Man pour stopper le Mandarin. Tony Stark dès son arrivée, comprend que la situation est grave. En effet, huit autres dragons apparaissent. Ceux-ci, habitant de Kakaranathara, quatrième planète de l'étoile Malku, sont arrivés sur Terre il y a des milliers d'années, cherchant à connaître le conflit, notion inconnue dans leur culture. Leur vaisseau fut détruit, forçant ainsi les dragons à rester sur Terre pendant des milliers d'années. Chen Hsu révèle alors sa vraie nature : il est en réalité un dragon Maklun et a attiré le Mandarin dans ce piège afin de récupérer les anneaux.

JE COMPRENDS, C'EST TOUT...
MIEUX QUE TOI, QUI NE CAS RIEN DU TOUT !
JE ME DÉBARRASSE DE LA SOPHE QUE J'AI PORTÉE JUSQU'ICI.
LA VRAIE BAGUE À PEINE ENFILÉE, SON POUVOIR SE JOINT AUX MIENS !

Strange 263 – novembre 1991

Le Mandarin, bien évidemment ne veut pas les rendre, et doit s'allier avec son pire ennemi, le vengeur Iron-Man, pour détruire les dragons Makluan.

Fin Fang Foom – Strange 275 novembre 1992

Le Mandarin sort vivant du combat mais dans un piteux état : il se trouve dans le coma et ses mains ont été détruites. Recueilli par une paysanne qui ne l'a pas reconnu, le Mandarin, oscille entre la vie et la mort pendant plusieurs mois. Ses mains ont repoussé mais elles ressemblent plus à des attributs de reptile que d'humain. Les anneaux le réclament à nouveau, prouvant encore une fois, qu'ils sont étroitement liés à notre vilain. Le Mandarin, ayant recouvré toutes ses facultés, découvre un étrange objet : le cœur d'obscurité (Heart of Darkness). Cet objet, empli d'une puissante énergie mystique, attire et concentre la puissance des ténèbres.

Le mandarin utilise son nouveau pouvoir pour revenir dans le temps. Il transforme la Chine en une nation féodale dans laquelle, les équipements électroniques ne peuvent fonctionner. Iron-Man avec l'aide de Force Works et de War Machine, parvient à encore une fois à déjouer les pleins du Mandarin. Iron-Man payera cher cette victoire car le Mandarin découvre à cette occasion qu'Iron-Man et Tony Stark ne font qu'un.

Pour vaincre le Mandarin et son cœur de ténèbres, Iron-Man, infecte le Mandarin d'un virus techno-organique. Le cœur se voyant agressé par la technologie rejette le Mandrin et implose. Iron-Man croit que le sort du Mandarin est réglé une fois pour toutes. Et bien non ! Avant l'explosion finale, le cœur, transforme le vilain en balayeur et le téléporte dans une entreprise de Stark à Hong-Kong. Le Mandarin planifie ensuite, la création d'une forteresse volante (Dragon of heaven), en vue de conquérir la Russie, puis le monde.

Pendant ce temps, Iron-Man que l'on croyait mort suite à l'affrontement avec Onslaught réapparaît. Mal lui en prend car il est immédiatement attaqué par le Mandarin. En fin de compte, contrairement à ce que l'on croyait, la forteresse n'a pas été créée pour conquérir le Monde mais pour tester Iron-Man. Le Mandarin par ce nouvel affrontement, à la certitude maintenant, qu'Iron-Man est digne de lui en tant qu'adversaire. L'explosion de son vaisseau laisse encore une fois le Mandarin pour mort…

Strange 185 – mai 1985

Passionné de Petits Formats ? Elevé au Rodéo, à Akim, à Blek et à tant d'autres ? Alors venez vite sur le forum des passionnés du genre :
http://www.forumpimpf.net/index.php.

Temugin :

Il s'écoulera près de dix ans avant que le Mandarin revienne en tant que protagoniste principale d'une nouvelle histoire. Cette absence de longue durée est comblée par l'arrivée d'un nouveau personnage : Temugin. Celui-ci, fils du Mandarin, se nomme ainsi en référence à Genghis Khan, appelé aussi Temugin. Élevé par des moines dans un monastère, Temugin a peu de souvenirs de son père. La plupart d'entre se réfèrent à la période ou son père venait lui rendre visite. Temugin est sensible, spirituel et incroyablement puissant, cela grâce à son contrôle du Qi (souffles d'énergies parcourant le corps humain).

Un jour, Temugin, reçu un paquet contenant les mains coupées de son père. Celles-ci portaient tous les anneaux. Temugin en recevant ce présent, comprit qu'il devait affronter Iron-Man pour sauver l'honneur de son père décédé. Il défie Tony Stark et prouve que même sans utiliser les anneaux, il est un adversaire redoutable.

Après que Tony Stark ait révélé à Temugin, la conspiration qui couvait dans ses propres rangs, ce dernier pardonne Iron-man pour le meurtre de son père. Iron-Man doit quand même rester sur ses gardes, car des événements récents indiquent que la puissance fabuleuse des anneaux a corrompu l'âme de Temugin. Peu après ses premières aventures, Temugin, entre en contact avec le vilain SPOT de son vrai nom Jonathan Ohnn. Celui-ci, lui remet contre quelques menus argents, une terrible arme volée par le MODOK. Dans cette histoire, Temugin parle du mandarin comme "mon défunt père" et porte les anneaux. Il en utilise un pour emprisonner SPOT dans une autre dimension. Dans une autre histoire, le Puma arrachera une main à Temugin.

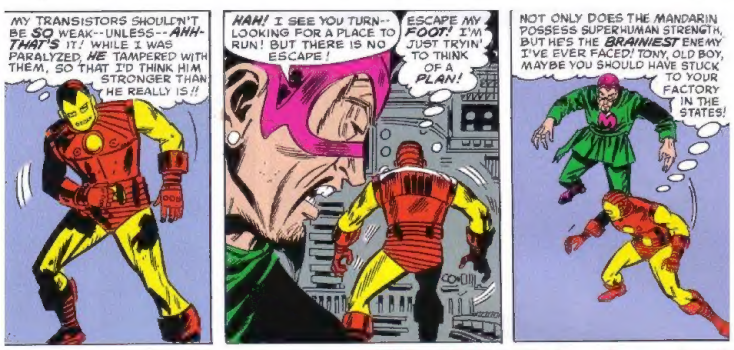
Renaissance :

Après cet aparté, le Mandarin fait son retour dans la vie d'Iron-Man. On le retrouve emprisonné dans une geôle du centre de la Chine. Malgré les privations de nourriture et d'eau, le Mandarin est toujours vivant. Il le doit à sa maîtrise du Qi qui compense ses manques essentiels. Malgré le fait de ne plus posséder ses mains ni ses anneaux, il reste un adversaire redoutable, grâce à sa maîtrise des arts martiaux. Un événement extraordinaire se produit : les anneaux reviennent à lui : cela présume que Temugin n'est plus de ce monde. Les anneaux ont été réassimilés par son corps et se sont implantés dans sa colonne vertébrale. Le Mandarin revient sur le devant dans la scène sous le nom de Tem Borjigin (encore un alias de Gengis Khan) équipé de nouvelles mains artificielles. Il attaque l'Homme de Fer et le S.H.I.E.L.D, avec des douzaines d'hommes issus de groupes extrémistes et équipés d'armes biologiques.

Infiltration au gouvernement :

Il revint encore une fois (increvable !) sous l'identité du PDG de Prometheus, une entreprise spécialisée dans le bio-armement. Il manipule Maya Hansen pour développer le virus Extremis, et finance des groupes terroristes à travers le monde. Son but final était de répandre le virus Extremis, ce qui tuerait 97,5% de la population et rendrait immortels le reste. Iron-Man met hors d'état de nuire l'infâme Bojigin en lui arrachant les anneaux de sa colonne vertébrale puis grâce à son armure 'Silver Centurion' le gèle, provoquant ainsi sa mort.

L'autopsie de la masse gelée mettra en évidence l'absence du corps du vaincu. Comme à son habitude, le Mandarin à disparu.


MY TRANSISTORS SHOULDN'T BE SO WEAK--UNLESS--AHH-THAT'S IT! WHILE I WAS PARALYZED, HE TAMPERED WITH THEM, SO THAT I'D THINK HIM STRONGER THAN HE REALLY IS!!
HAH! I SEE YOU TURN--LOOKING FOR A PLACE TO RUN! BUT THERE IS NO ESCAPE!
ESCAPE MY FOOT! I'M JUST TRYIN' TO THINK OF A PLAN!
NOT ONLY DOES THE MANDARIN POSSESS SUPERHUMAN STRENGTH, BUT HE'S THE BRAINIEST ENEMY I'VE EVER FACED! TONY, OLD BOY, MAYBE YOU SHOULD HAVE STUCK TO YOUR FACTORY IN THE STATES!

Les apparitions du Mandarin dans Strange :

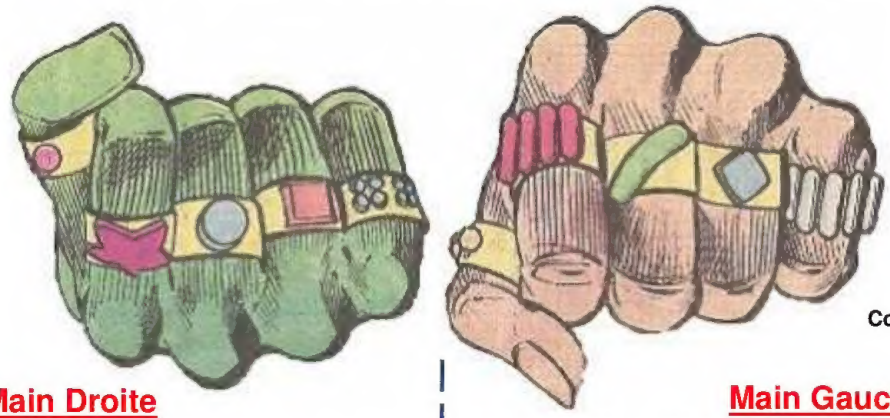
09 Iron-Man #9 C'est là que vit un titan vert.
10 Iron-Man #10 Une fois encore, le Mandarin !
11 Iron-Man #11 Démasqué !
52 Iron-Man #57 Le Mandarin frappe !
53 Iron-Man #58 Le Mandarin et la Licorne : double mort.
64 Iron-Man #69 Confrontation !
65 Iron-Man #70 Qui arrêtera … Ultimo !
101 Iron-Man #99 A la merci du Mandarin !
102 Iron-Man #101 Dix anneaux pour dominer le monde !
185 Iron-Man #180 Un ennemi de vieille date !
262 Iron-Man #259 La vérité éclatera !
263 Iron-Man #260 C'est le laser vivant !
278 Iron-Man #275 La fin des dragons ! (1/2)
279 Iron-Man #276 La fin des dragons ! (2/2)

Premier affrontement d'Iron-Man avec le Mandarin. Tales of Suspens #50 – février 1964.

Les anneaux du Mandarin

Il était impensable de finir le portrait du Mandarin sans parler de ses anneaux. Il est difficile de trouver la forme exacte de ceux-ci, car bien souvent, ils sont différents d'une histoire à l'autre et également d'une case à l'autre ! Il faut donc faire un choix ! L'image ci-dessous est tirée du site officielle de Marvel ; on peut donc considérer que c'est l'exacte vérité !

Ci-dessous, pour chaque doigt, le nom de l'anneau et la description du pouvoir qui l'accompagne.



Copyright Marvel

Main Droite

Pouce : Matter-Rearranger Ring (matière) : Permet la manipulation de la structure moléculaire de la matière. Ce pouvoir est sans effet sur les objets entourés d'un champ de force ou d'énergie. Cet anneau permet :

- **Gaz poison** – Transforme l'air ambiant en un gaz toxique.
- **Gaz solidifiant** – Solidifie l'air à se trouvant à proximité de ses adversaires, les emprisonnant ainsi dans une sorte de bloc.
- **Changement d'apparence :** Le Mandarin en agissant sur les molécules peut changer d'apparence : costume ou lui-même.

Index : Impact Beam Ring (énergie) : Permet de générer et de projeter différents rayons de force :

- **Rayon d'énergie (Electron Beam, Neutron Beam)** – Lance des rayons d'énergies composés d'électrons et de neutrons.
- **Rafale sonique** – Lance des rafales soniques de haute-fréquences.

Majeur : Vortex Beam Ring (air) : Cet anneau se sert de l'air afin de créer un vortex. Ce vortex peut être utilisé comme une arme offensive, permettant au Mandarin de s'élever dans les airs ou de faire léviter des objets.

Annulaire : Disintegration Beam Ring (désintégration) : Projette sur les objets, un rayon d'énergie capable de détruire la liaison entre les atomes et les molécules et ainsi de les désintégrer. Le Mandarin doit attendre vingt minutes entre deux utilisations de l'anneau (temps de rechargement obligatoire).

Auriculaire : Black Light Ring (lumière noire) : Permet de créer un champ de Ténèbres grâce à l'énergie des forces noires.

Main Gauche

Pouce : White Light Ring (lumière) : Permet de créer et de manipuler différentes formes d'énergies électromagnétiques :

- **Explosion de lumière** – Le Mandarin peut créer des lumières de différentes intensités pouvant ainsi aveugler ses ennemis.
- **Champ de gravité** – Enfermer les adversaires du porteur de la bague dans un champ de gravité, et ainsi les détacher du sol.
- **Lévitation magnétique** – Utilise un champ magnétique pour faire s'élever les objets dans les airs.
- **Projection d'images** – Projette des illusions holographiques. Il peut également perturber ses ennemis à l'aide d'images ou donner une vision plus grande de sa personne.

Majeur : Electro-Blast Ring / Lightning Ring (électricité) : Envoie des décharges électriques aux ennemis.

Index : Flame-Blast Ring (feu): Permet de lancer des rayons infrarouge, de générer du feu et d'enflammer des objets.

Annulaire : Mento-Intensifier (mental) : Augmente l'énergie psionique du Mandarin, lui permettant ainsi de manipuler les pensées et les actions des êtres humains.

- **Illusions mentales** – Le Mandarin peut créer des illusions dans les esprits. Celles-ci étant très réalistes, affectent tous les sens de leur hôte (vue, ouïe, touché, gout et odeur).
- **Paralysie mentale** – Manipule l'esprit de quelqu'un, et ainsi le paralyser.

Auriculaire : Ice Blast (glace) : Projette des vagues de froid et de glace ; emprisonne les ennemis dans des blocs de glace.

A la recherche de la perle rare ? Envie de découvrir ou de redécouvrir un petit format ? Une seule adresse :
Dans la Gueule du Loup,
5 rue de la folie Regnault 75011 PARIS
www.danslagueuleduloup.com

L'INVINCIBLE
IRON MAN
10ème épisode "UNE FOIS ENCORE"
LE MANDARIN
LÀ ! MES ANNEAUX D'ÉNERGIE ONT MIS EN PLACE LES DERNIERS ÉLÉMENTS. MON LABORATOIRE SOUTERRAIN EST ACHEVÉ !
CETTE FOIS, MEI-LING, NOUS AVONS TOUT CE QU'IL FAUT POUR TISSER LA TOILE DE MA GÉNIALE MACHINATION !
MON PLAN NE PEUT ÉCHOUER ! CAR JE SAIS MAINTENANT QUE TONY STARK ET IRON-MAN
Scénario de STAN LEE et ARCHIE GOODWIN
Dessins de GEORGES TUSKA

Résumé de l'épisode : IRON-MAN #10

Date de parution en France : octobre 1970. États-Unis : février 1969. Scénariste : **Archie Goodwin.** Dessinateur : **George Tuska**. Encreur : **John Craig.** Lettrage : **Artie Simek.**

Le Mandarin jubile ! Entouré de son assistante Mei Ling, il met la dernière pierre à la construction de son laboratoire secret. Forcé de s'expatrier sur les rivages occidentaux suite à la destruction de son palais en Chine, le Mandarin, s'apprête à donner le coup de grâce à Tony Stark. Il utilise son visio-synthétiseur, pour créer des photographies mettant en scène le milliardaire, et les ennemis des États-Unis. Ces clichés, très compromettants, et plus vrais que nature, sont distribués à la presse par Mei Ling.

Nous retrouvons peu après, Tony Stark prenant du bon temps avec la jeune et somptueuse Janice Cord. Cette dernière, manipulée par son avocat Maître Sandhurst, presse Tony de prendre une décision concernant le rachat de l'affaire de son père. En pleine discussion, les tourtereaux sont dérangés par une meute de journaliste. Ceux-ci, veulent avoir une entrevue avec le play-boy, suite à la parution des photos dans les journaux.

Tony Stark, sans un mot, sort en trombe du restaurant. Il dépose sa compagne, puis file à toute allure à l'usine. Peu après, malgré la confiance qu'il porte au fabricant d'armes, le sénateur Byrd pressé par les membres du gouvernement, se voit contraint de suspendre les contrats de Stark avec le pays. Pendant ce temps, Tony Stark fulmine ! Il est pris au piège. La seule façon pour lui de se disculper, serait d'avouer qu'il est Iron-Man. En effet, les photographies, ne peuvent être que fausses car au moment théorique de leur prise, Tony Stark était Iron-Man.

Juste au moment de quitter l'usine, la sonnerie du téléphone retentit. C'est Mei Ling, l'assistante du Mandarin. Elle indique au vengeur, que s'il souhaite connaître la vérité, il doit se rendre au plus vite à son magasin. Iron-Man se met en route. Arrivé sur le lieu, il rencontre les agents du S.H.I.E.LD, Nick Fury et Jasper Sitwell. Ces derniers, ne trouvant pas Tony Stark, souhaitent avoir une explication avec le garde du corps.

CES MOTS DE MON MAÎTRE ME REMPLISSENT D'ORGUEIL... N'A-T-IL PAS PROMIS QUE JE SERAI SA REINE...? MON AMOUR POUR LUI SERA ENFIN PAYÉ DE RETOUR !
MON PLAISIR SERA DÉCUPLÉ PAR LA LONGUE AGONIE D'IRON MAN !
CEPENDANT LE PLAN DU MANDARIN COMMENCE À SE RÉALISER ...

Pas de temps à perdre avec ces deux lascars ! Iron-Man s'envole. Un coup de feu tiré par Nick Fury touche les jets du vengeur et provoque sa chute. Quelle ironie du sort. La balle à vide qui vient de frapper le vengeur, est une invention des Entreprises Stark ! Réussissant à trouver une source d'énergie pour recharger ses jets, le vengeur parvient à s'enfuir. Il se cache dans le laboratoire de Cord et rencontre par hasard Janice. Il lui demande de lui faire confiance, et lui promet que tout sera réglé bientôt. Le lendemain, Iron-Man, investit la boutique de Mei-Ling.

DE FORT KNOX !
TU AS DONC TRIOMPHÉ DE MES CRÉATURES DE MARBRE !
EXCELLENT !
J'AVAIS PEUR D'ÊTRE FRUSTRÉ DU PLAISIR DE TE DÉTRUIRE DE MES PROPRES MAINS !
J'AI DÉJÀ ENTAMÉ LA CONFIANCE DES AMÉRICAINS EN TOI ET TES INVENTIONS !

Enfin, il va savoir qui se cache derrière ce piège. Quel n'est pas son étonnement quand il apprend, que son ennemi est le Mandarin. Il le croyait mort, enseveli sous son palais.

Le vengeur, n'a pas le temps de demander des explications. Il est illico presto attaqué par deux géants de marbre, venus à la vie, grâce à l'anneau d'énergie du Mandarin. Iron-Man, utilise toute sa puissance pour venir à bout des deux colosses.

La confrontation avec le Mandarin va enfin avoir lieu. Le combat commence. Le super-vilain, avec intelligence amène son rival sous un faisceau paralysant. Ce rayon, déconnecte les circuits de l'armure du vengeur, le mettant ainsi à la merci de son rival.

Pris au piège, que va-t-il advenir de notre héros ? La réponse à cette question, se trouve entre autre dans le portrait du Mandarin.... À vous de chercher et de trouver ;)

Résumé de l'épisode : X-MEN #10

Les mutants
X-men
"la venue de
KA-ZAR!"
SCÉNARIO DE STAN LEE
DESSINS DE JACK KIRBY
PRONONCEZ "KAY-SAR"
AUJOURD'HUI : UN FASCINANT VOYAGE VERS : LE MONDE OUBLIÉ PAR LE TEMPS !
AVEC ZABU LE TIGRE AUX DENTS DE SABRE
10e ÉPISODE

Date de parution en France : octobre 1970. États-Unis : mars 1965. Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Jack Kirby**. Encreur : **Chic Stone.** Lettrage : **Sam Rosen.**

Salle de danger : Strange Girl, Iceberg et le Fauve, s'entraînent intensément. Jean Grey, montre tout son talent de télékinésiste en démontant une arme, faisant ainsi l'admiration de son jeune partenaire, Bobby Drake. Scott Summers, en tenue civile, fait son apparition dans la salle. Après avoir complimenté la femme qu'il aime sur sa dextérité, il s'aperçoit qu'il manque un X-MEN. Où se cache donc Angel ? Partis à sa recherche, les jeunes mutants le retrouvent devant la télévision. Celui-ci, regarde avec attention, un reportage racontant les faits et gestes d'une expédition en Antarctique. Un homme à demi-nu et accompagné d'un tigre à dents de sabre, a sauvé la vie d'un membre de l'équipée.

Intrigués à la fois par cet homme étrange et par son compagnon, un Machairodus, nos mutants en herbe vont voir le Professeur X. Ce dernier déjà été mis au courant par Washington, confirme à ses élèves que ce « sauvage », n'est pas un mutant. Désireux de connaître le fin mot de l'histoire, Charles Xavier, autorise son équipe à se rendre sur place.

Arrivés sur les glaces de l'Antarctique, nos jeunes héros, se rendent sur le lieu où ils ont vu l'homme à demi-nu. À cet endroit, ils découvrent dans une crevasse, un tunnel. Après une descente interminable, ils arrivent dans un monde totalement inconnu. Ils constatent avec stupéfaction, qu'ils se trouvent dans une jungle peuplée d'animaux préhistoriques dont de dangereux ptérodactyles. Ceux-là n'hésitent pas à s'en prendre à Angel qui à pris son envol. Les carnassiers, sont vite mis en fuite par les rafales optiques du leader des X-MEN, permettant ainsi à Warren de continuer son chemin. Pas de répit pour autant ! Les X-MEN, sont vigoureusement attaqués par une horde de guerriers primitifs ! Rapidement mis hors-service, nos super-héros, ne doivent leur salut qu'à l'intervention énergique de KA-ZAR et de son tigre ZABU. Malgré ce sauvetage, Jean Grey, la plus belle rousse de l'univers Marvel, est enlevée par les guerriers.

... BIEN QUE L'IMAGE SOIT PLUTÔT FLOUE, IL SEMBLE QU'UN TIGRE DENTS DE SABRE ACCOMPAGNAIT L'HOMME PRIMITIF, SEMANT LA PANIQUE PARMI LE RESTE DE L'EXPÉDITION ! LES EXPLORATEURS OUVRIRENT LE FEU, TANDIS QUE LES CAMERAMEN FILMAIENT CES SCÈNES INCROYABLES !

À peine les présentations terminées entre les différents protagonistes, voilà que KA-ZAR est attaqué par Maa-Gor, l'homme singe. Grace à son agilité, son intelligence et sa force, l'homme de la jungle perdue, met rapidement en fuite son terrible agresseur.

PEUT-ÊTRE NE COMPRENDS-TU PAS LE SENS DE MES MOTS, MAIS...
NE PARLE PAS ! TON MONDE... AU-DESSUS ! MON MONDE... JUNGLE ! SEUL KA-ZAR, ROI DE LA JUNGLE ! VOUS PARTIR, PAS REVENIR !

Assez tergiversé ! Les héros, se mettent en route pour aller délivrer Strange Girl. Pendant ce temps, Angel continu son exploration de la jungle, mais est rapidement capturé par les guerriers primitifs. Les deux X-MEN, réunis dans une forteresse, vont être sacrifiés à l'icône locale : un Tyrannosaure Rex ! En dépit de leurs pouvoirs, nos deux amis ne peuvent s'échapper. Pas de panique ! Les renforts arrivent. KA-ZAR accompagné, non seulement des X-MEN, mais aussi d'animaux de la jungle ayant répondu à l'appel de leur maître, prend d'assaut la forteresse. La bataille ne dure pas longtemps. La supériorité de cette équipe de rêve est telle que les ennemis sont facilement mis hors d'état de nuire.

Après cette épopée, KA-ZAR, demande à ses nouveaux amis, de quitter la jungle. La Terre Sauvage, doit rester inconnue de l'autre monde. Et pour qu'elle le reste, KA-ZAR scelle son entrée après le départ des X-MEN.

Info : cette histoire est également parue dans le Spidey 26 de mars 1982.

KA-ZAR le seigneur de la jungle perdue

KA-ZAR est le nom de deux personnages de comics résidant dans la jungle. Le premier, nommé David Rand apparaît dans les années trente dans les « pulp magazine » puis fait son retour chez Timely Comics (ancêtre de Marvel) dans les années quarante. Un second **KA-ZAR** nommé Kevin Plunder, voit le jour dans les années soixante et malgré ses quarante ans d'existence est toujours d'actualité.

David Rand :

Le premier, **KA-ZAR**, David Rand, était l'archétype de « l'homme de jungle » ; à savoir quasiment un clone de Tarzan. **KA-ZAR** « le Grand », à fait sa première apparition en octobre 1936 dans un pulp magazine titré **KA-ZAR** *1. Ce magazine était édité par 'Manvis Publishing', une des nombreuses sociétés de Martin Goodman. La première histoire de **KA-ZAR**, publiée par Timely Comics en octobre 1939 dans la revue Marvel Comics #1, fut « King of Fang and Claw » de Bob Byrd. C'est le scénariste Ben Thompson, qui se chargea de l'adaptation.

Dans les années deux-mille, David Rand, fut officiellement intégré à l'univers Marvel via son référencement dans l'ouvrage « All New Official Handbook to the Marvel Universe ».

Kevin Plunder :

Le second **KA-ZAR** ne sera pas uniquement un clone de Tarzan mais plutôt une fusion de deux héros : Tarzan et TOR. TOR, personnage créé en septembre 1953 par Joe Kubert est un homme préhistorique. Ses aventures se déroulent 100 000 avant Jésus Christ. Ce second **KA-ZAR** créé par Stan Lee et Jack Kirby fait sa première apparition dans le numéro 10 de la revue X-Men de mars 1965. Il vit dans un lieu peuplé de dinosaures, nommé la Terre Sauvage. Cette terre, créée par des extraterrestres, se situe sous l'Antarctique, à l'abri des regards indiscrets.

Le premier Ka-Zar : David rand

Les origines :

KA-ZAR de son vrai nom Reginald Plunder est un lord Anglais, né dans le Château familial des Plunder dans le quartier de Kentish Town à Londres. Il est le fils l'aîné de Lord Robert Plunder, noble anglais qui découvrit la Terre Sauvage. Pendant une expédition en Terre Sauvage, les parents de Kevin, furent tués. Le futur **KA-ZAR** fut recueilli et élevé par le Tigre Zabu. Cet animal, possède une intelligence quasi humaine, suite à une mutation provoquée par des brumes radioactives.

WITHOUT UTTERING A WORD IN HIS OWN DEFENSE, TOR LEAVES HIS TRIBE! HE IS ALONE... TO FACE A HOSTILE WORLD... IN THE WORLD OF A MILLION YEARS AGO!
END

TOR créé par Joe Kubert

Sous la conduite de Zabu, Kevin Plunder devient un expert de la chasse, de la pêche et de la vie sauvage. Son intégration rapide dans son nouveau pays n'empêche pas certains humains habitants la Terre Sauvage, de le considérer comme un étranger et un ennemi.

Malgré cela, KA-ZAR, se considère comme une sorte de protecteur de la Terre Sauvage et officie aussi bien contre le braconnage que pour la paix entre les tribus. De plus il s'attribue un rôle d'ambassadeur en accueillant les différents visiteurs amicaux.

1ere apparition de Ka-Zar en couverture de X-MEN : numéro 10 de mars 1965

Premières rencontres :

Ce sont les X-Men originaux qui découvrirent la terre sauvage et à cette occasion **KA-ZAR** affronta pour la première fois le vilain Maa-Gor. Après une rencontre avec Daredevil, il se frotte à son frère Parnival Plunder, vilain surnommé, Plunderer (Daredevil numéro 12). Après ses premières aventures, **KA-ZAR** ne chôme toujours pas et combat Umbu the Unliving (avec Hulk). Bien évidemment **KA-ZAR** ne peut pas quitter l'Amérique sans une confrontation avec Spiderman. Cela est chose faite quand Jonah Jameson profite lâchement de l'amnésie de l'homme araignée pour convaincre **KA-ZAR** qu'il est une menace pour la société. Durant le combat avec **KA-ZAR**, Spiderman retrouve la mémoire. Le seigneur de la jungle comprend vite qu'il à été manipulé et présente sincèrement ses excuses à Peter Parker.

Retour en terre sauvage :

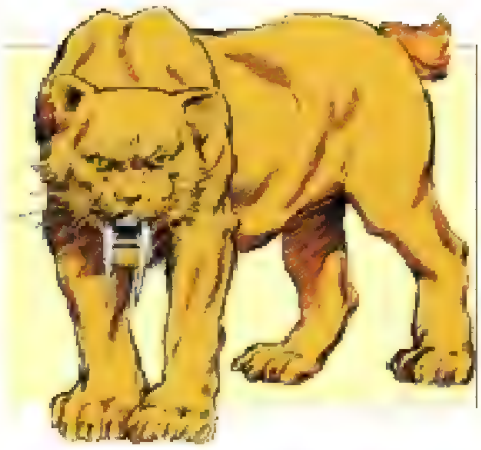
Suite à la découverte de la terre sauvage, beaucoup de visiteurs voyagent à travers ce nouveau territoire. **KA-ZAR** en profite pour démarrer sa vie sentimentale ! Sa première petite amie serra un agent du Shield, Barbara Morse, plus connue sous le sobriquet du vengeur « Mockingbird » (l'oiseau moqueur en Français).

Après différents combats contre l'Homme-Chose et GOG (Spider-Man 103), **KA-ZAR**, rencontre une autre jolie fille : Shanna O'Hara, et démarre une véritable relation amoureuse. Il l'épouse Shana, et celle-ci prend le pseudonyme de Shana the She-Devil, littéralement, Shana la diablesse (tout un programme).

Ce n'est pour autant que ses aventures se terminent ! On retrouve notre héros dans différentes épopées dont les plus mémorables sont sans conteste, les affrontements contre Zaladane, Garokk, Magneto ou Sauron. Aidé entre autre de ses amis, les X-Men, **KA-ZAR** viendra à bout de ces redoutables ennemis.

De retour à New York, il aide Spider-Man à stopper l'invasion de la ville par des dinosaures venus tout droit de la Terre Sauvage, puis associé aux Vengeurs, il déjoue les plans de conquête de Terminus. En dépit de ses succès, il ne peut empêcher la destruction de la Terre Sauvage et doit se réfugier avec l'aide des Vengeurs dans le monde civilisé avec sa femme et son fils Mattehw.
Plus tard la terre sauvage fut reconstruite par le Maître de l'Évolution. Celui-ci demanda aux habitants dont Garokk et la famille **KA-ZAR** de reprendre leur place sur cette nouvelle terre. Aidé de Jessica Jones (la femme de Luke Cage), il partit à la recherche Zabu et le retrouva.

Shana the She-Devil



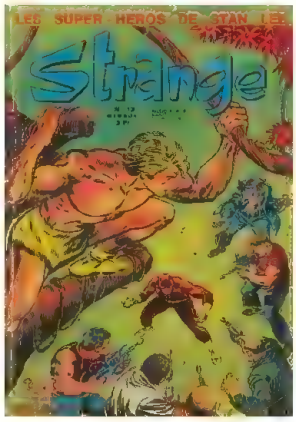
Zabu, le tigre à dents de sabre.

Pouvoirs :

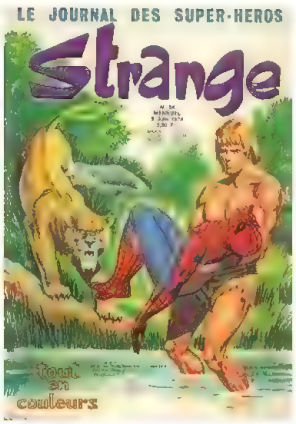
Kevin Plunder est un homme sans pouvoirs surhumains. Son 'seul pouvoir' est de comprendre les animaux. Formé dès son plus jeune âge par Zabu, il maîtrise le combat au corps à corps et les différentes techniques de survie dont la chasse et la pêche. Il porte sur lui en permanence un couteau de chasse et utilise de temps en temps d'autres armes (arcs, lance-pierres...).

Les apparitions de Ka-Zar dans Spécial Strange :

12 Marvel Two-In-One #16 La jungle oubliée !
20 Uncanny X-Men #115 L'homme pétrifié
21 Uncanny X-Men #116 X-Men à la rescousse !
71 Uncanny X-Men #250 Les étoiles meurent aussi.
81 Uncanny X-Men #274 Rencontre
82 Uncanny X-Men #275 Le hasard des routes



Strange 12
Décembre 1970



Strange 54
Juin 1974

Spécial Strange 13
Août 10978

Spécial Strange 81
Juillet 1992

Les apparitions de KA-ZAR dans Strange :

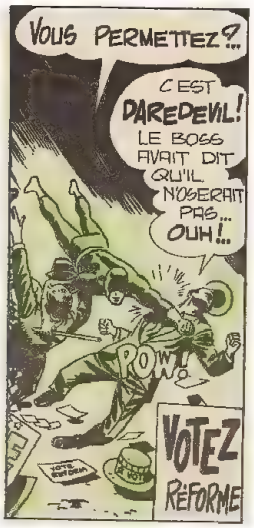
12 Daredevil #12 Aveugle sur une "Terre Sauvage" !
13 Daredevil #13 Le secret de l'origine de Ka-Zar !
14 Daredevil #14 Si c'est la justice...!
15 Daredevil #24 Le chasseur de minuit
16 Astonishing Tales #1 La puissance de Ka-Zar !
54 Spider-Man #57 La venue de Ka-Zar !
55 Spider-Man #58 L'Anti-Araignée !
95 Spider-Man #103 Mission en Terre Sauvage
96 Spider-Man #104 L'Anti-Araignée attaque !
99 Spider-Man #111 Le singe et l'araignée !
220 Avengers #256 D'un mythe à l'autre
221 Avengers #257 Holocauste en Terre Sauvage
222 Avengers #258 Alliance contre nature

Résumé de l'épisode : DAREDEVIL #10

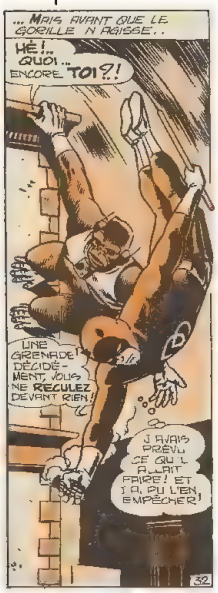
Date de parution en France : octobre 1907.États-Unis : octobre 1965. Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateurs : **Wally Wood** / **Bob Powell**. Encreur : **Wally Wood.** Lettrage : **Artie Simek.**

En pleine nuit, un hélicoptère s'approche d'une prison. Le garde de faction pressent un danger. Un globe, accroché à l'appareil via un filin, descend dans la cour de la prison. Une puissante décharge d'électrons, émise par le globe, plonge le pénitencier dans le noir. Le courant électrique coupé, une forme descend de l'hélicoptère et se dirige vers les cellules des prisonniers. Justement, suite à la coupure électrique, toutes les portes des cachots se sont ouvertes. Tous les malfrats, à l'exception d'un seul, profitent de cette opportunité pour s'enfuir. L'occupant de l'hélicoptère, une sorte d'homme-chat, rejoint le prisonnier qui ne s'est pas enfui. Ce dernier se nomme Monk Keffer et a priori attendait cet étrange visiteur. L'homme-chat, indique à Monk, que l'Organisateur l'attend.

Un homme au visage allongé, regarde la télévision. L'image de son poste se brouille, puis un visage masqué apparaît. Ce visage s'adresse à ce téléspectateur très spécial et lui dit : *« Frog Leblanc dit le triton, rejoins-moi ce soir à minuit, au huitième étage du Chemco Building »*. Un homme parie au téléphone. Sa conversation avec son bookmaker est interrompue par une voix. C'est celle de l'Organisateur. Elle lui fixe le même rendez-vous qu'au Triton. Le dénommé Henry Hawk, dit le Faucon, raccroche le combiné et attend avec impatience la fameuse proposition de ce curieux « Organisateur ».



Le soir même, au lieu du rendez-vous, tous les malfrats convoqués par l'Organisateur sont présents. Le vilain masqué leur promet beaucoup d'argent s'ils acceptent d'entrer dans son équipe pour l'aider à réaliser ses objectifs : discréditer l'administration et contrôler le gouvernement des États-Unis. Devant tant de richesses promises, tous donnent leur accord. Le chef fixe la mission de chacun. **Chat** : saboter les systèmes d'alarmes et dérober les trésors de la ville. **Gorille** : voler le rubis du rajah chez le milliardaire Adam Townes. **Triton** : dans les égouts, couper les systèmes électriques pour protéger ses comparses. **Faucon** : piller les archives et voler les documents de la dernière élection. La mission est un succès total. Le lendemain, Matt Murdock, prend connaissance de cette vague de crime et décide d'intervenir. Foggy Nelson, son associé vient le voir. Il a une formidable nouvelle ! Le parti politique des Réformistes souhaite qu'il soit candidat au poste de gouverneur sous leur étiquette.


... MAIS AVANT QUE LE GORILLE N'AIT FINI...
HÉ!.. QUOI... ENCORE TOI?!
UNE GRENADE PRÉDIGÉRÉE! MAINTENANT, VOUS NE BOUGEZ PLUS!
J'AVAIS PRÉVU CE QU'IL ALLAIT FAIRE! ET JE SAURAIS L'EMPÊCHER!

Foggy ne tient pas compte du scepticisme de son compagnon et l'invite, lui et Karen Page, à la fête qui est donnée en son honneur au yacht-club. Matt et Karen s'y rendent et font la connaissance des leaders de ce nouveau parti : Abner Jonas, Bernard Harris et Milton Monroe. Foggy, tout à sa joie, retrouve en plus son premier amour de jeunesse, la belle Déborah Harris. La partie bat son plein. Le bateau où se trouvent les personnalités, est attaqué par le Triton. Matt Murdock profite de la confusion pour revêtir son costume de Daredevil. Il poursuit le Triton mais une grenade lancée parle vilain l'empêche de le capturer. L'Organisateur contrarié par l'intervention du justicier masqué, décide quand même de continuer ses malversations. Il demande au Faucon de voler les fonds du parti réformiste. Celui-ci s'exécute, mais ne peut finir sa tâche. En effet, Daredevil soupçonnant un lien entre les vols et le parti réformiste, surveille de près les bureaux du parti politique. Son intervention empêche le Faucon de repartir avec l'argent. C'en n'est trop pour l'Organisateur. Il décide de supprimer Daredevil. Pendant ce temps, Foggy Nelson, continu son amourette avec Déborah. Cette dernière, l'invite à une fête qui aura lieu chez elle.

Le lendemain, comme à son habitude, Daredevil veille sur la ville de New York. Grâce à son ampli-phone inséré dans sa canne, il entend les cris d'une personne qui va mourir étouffée dans un coffre. Après s'être rendu sur les lieux, Daredevil grâce à son ouïe surdéveloppé, ouvre le coffre. Immédiatement, un gaz soporifique, l'atteint au visage le mettant ainsi hors-service. Daredevil se réveille en entendant les sirènes des voitures de police. Il prend ses jambes à son cou, car il a compris qu'il a été piégé et que maintenant la police va le prendre pour un voleur.

Foggy Nelson, aussi joyeux qu'un pinson, se rend à la fête de Déborah. Tout à coup, le Faucon surgit et enlève la promise de l'avocat. Dans l'ombre, Daredevil qui surveille les faits et gestes de tout ce petit monde, intervient. Il ne peut rattraper le Faucon mais met hors état de nuire son comparse le Chat. Remis à la police, ce dernier se met à table. L'Organisateur, qui à tout prévu, ordonne au Gorille d'éliminer son associé. Au moment de s'exécuter, le Gorille est mis en fuite par Daredevil. Ce dernier, fait semblant d'être, d'être battu et suit, en toute discrétion. Arrivé au repaire des malfrats, Daredevil, constate que la jeune et jolie Déborah est dans le coup ! Mais attention, dans le dos de Daredevil, arrive le Faucon …Fin de l'épisode !

LE SURFER D'ARGENT
10e EPISODE
LA FLAMME et la FUREUR
PUISQUE JE DOIS RESTER EXILÉ PARMI LES HUMAINS, IL FAUT QUE JE M'HABILLE COMME EUX
AVEC LA FLAMBOYANTE ET FOUGUEUSE TORCHE HUMAINE !

Résumé de l'épisode : Silver Surfeur #15

Date de parution en France : octobre 1970. États-Unis : avril 1970. Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **John Buscema**. Encreur : **Dan Adkins.** Lettrage : **Sam Rosen.**

Encore une fois, nous retrouvons le Surfeur d'Argent dans l'expectative. Celui-ci, puni par Galactus à errer sur la Terre, n'a pas d'autre choix que de s'intégrer à ce monde qui le rejette. Afin de se fondre dans la foule, le Surfeur prend la direction de la première boutique de vêtement. Pendant la séance d'habillage, Norrin Radd, se remémore ses différents affrontements avec le Haut-Seigneur, l'Étranger, Spider-Man, Mephisto ou avec son ancien maître, Galactus. Malgré la peur qui l'inspire, Norrin, parvient à se vêtir d'un costume, d'un imperméable et d'un chapeau du plus bel effet. Sortant de la boutique après avoir payé le vendeur avec un cendrier en or massif, il prend la direction du Baxter Building.

En effet, les Quatre Fantastiques, sont ses seuls amis sur Terre. Arrivé sur place, le Surfeur surprend une conversation qui l'interloque. Un général de l'armée demande à Red Richards, de la capturer au plus vite. Norrin est encore plus surpris, quand il entend le leader des Quatre Fantastiques, accéder à sa requête.

Apercevant l'homme argenté par la fenêtre, Mr Fantastic essaye de l'attraper. Grâce à ses pouvoirs cosmiques, le Surfeur s'échappe. Pris en chasse par la Torche Humaine, il s'élève dans les airs mais se heurte violemment à la barrière invisible de Galactus.

Même choqué, le Surfeur, prend facilement le dessus sur la Torche puis sur les militaires venus en renfort. Son duel avec Johnny Storm l'amène dans le Métropolitain. Aveuglé par des sentiments contradictoires envers les humains, le Surfeur, assomme la Torche avec une rafale cosmique. Dans un éclair de lucidité, Norrin, sauve la vie du jeune homme en arrêtant le wagon qui allait l'écraser. Se cachant pour éviter les militaires, le Surfeur, apprend que les hommes ne lui voulaient que du bien. Le Surfeur comprend alors, qu'il a fait fausse route et regrette amèrement son attitude négative envers le genre humain.

Résumé de l'épisode : Amazing Spider-Man #19

Date de parution en France : octobre 1970. États-Unis : janvier 1964. Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Jack Kirby**. Encreur : **Steve Ditko.**

Pas grand-chose à retenir de cette petite histoire signée Stan Lee et Jack Kirby.

Peter Parker est jaloux comme un pou du jeune et beau, Johnny Storm. Ce dernier se rend à une fête, suivi comme son ombre par Spider-Man. La Torche comme à son habitude, frime devant les filles. Entre son sourire carnassier et ses tours de magie enflammées, la Torche n'a pas de mal à séduire ses jeunes demoiselles. L'araignée ne souhaitant pas passer pour le nigaud de service, attaque la Torche, afin de prouver qu'il est bien le plus fort.

Les deux héros se battent gentiment, dans le but évident de plaire aux filles. Les trois fantastiques restant, interviennent rapidement pour mettre fin à l'histoire idiote des deux imbéciles de service. En plus ce n'est pas la première fois que la Torche et Spider-Man en viennent aux mains. La sœur de Johnny, la Femme Invisible raisonne les deux adolescents et met fin rapidement à cette querelle. Spider-Man, partira sans avoir auparavant, offert un joli cœur de toile à la femme invisible.

Voila ! Ce titre, pourtant maintes fois publié (Strange n° 10, Strange n° 66, Strange n° 67 et Strange Spécial Origines n° 178), ne restera pas dans annales !

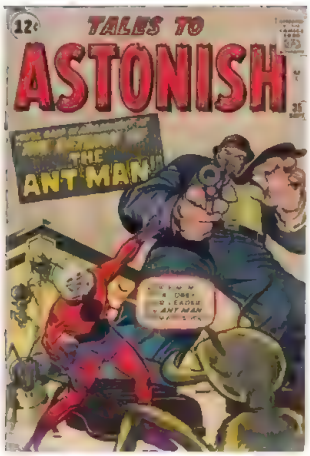
Nota bene et sources :

- Les textes sur John Buscema, Le Mandarin et Ka-Zar sont des adaptations très libres des articles anglais de Wikipedia. Ils sont de ce fait soumis à licence libre de documentation libre GNU (http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil). Ils ont été modifiés et complétés par des recherches personnelles et des informations recueillies entre autre sur le site Marvel Database.
- Tous les autres textes sont des créations personnelles élaborés entre autre grâce à ma collection et ne peuvent être reproduits sans mon autorisation. Merci à un **illustre connu** pour la relecture et les corrections orthographiques.
- Les dessins appartiennent à leurs auteurs respectifs dont **Rhom et Dusklight** pour la couverture. Merci à **Comicsvf.com** pour les références bibliographiques. Merci à **Blek** grand manitou du forum PIMPF pour le stockage du document. Merci à **Chris Malgrain** pour le squatte de son forum et à **Reed Man** pour celui de son thread.
- Ce journal est fait par un **amateur**, passionné de Comics et du magazine Strange. **Merci de ne pas l'oublier quand vous lisez ce fanzine ;)**
- Le logo Strange est propriété de la société **SA.Tournon** fourni gracieusement par **Reed Man**. © Le journal des fans de Strange

Tales to Astonish

TTA #1 – janvier 1959

TTA #27 – janvier 1962



TTA #35 – septembre 1962

TTA #44 – juin 1963

Dans le dernier numéro, je vous ai parlé de la revue Tales of Suspense. Aujourd'hui, place à son petit frère, **Tales to Astonish.**

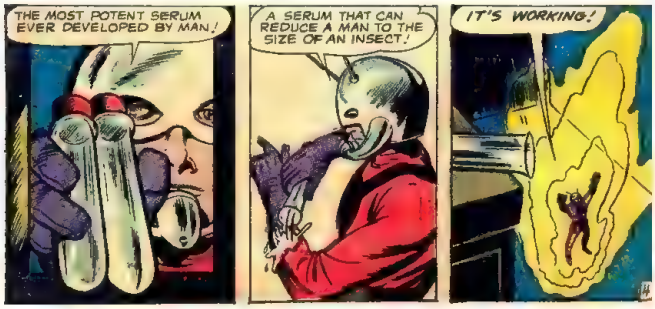
Tales to Astonish est un magazine de Comics publié par Marvel de 1959 à 1994 et comportant au total 116 numéros. Cette revue a été diffusée en 3 fois : de janvier 1959 à mars 1968 (101 numéros), de décembre 1979 à janvier 1981 (14 numéros) et pour finir, un dernier numéro en 1994. La première série publiée de 1959 à 1968 pendant l'âge d'argent des comics comportait essentiellement des histoires de science-fiction mises en valeur par de nombreux artistes tels que Jack Kirby ou Steve Ditko. À l'instar de Tales of Suspense, **Tales to Astonish** s'arrêta au numéro 101 pour devenir en avril 1968 la série d'un seul super-héros : L'incroyable Hulk. La seconde série publie de 1979 à 1981, reprenait 14 numéros des aventures de Namor, le prince des mers. Un dernier numéro, édité en 1994, consacré à aux héros récurrents de **Tales to Astonish** mis fin à la série.

Anthologie de la science-fiction :

Le premier cycle de **Tales to Astonish,** du numéro 1 au 34 (janvier 1959 - août 1962), a démarré sous la bannière d'Atlas Comics, ancêtre de Marvel dans les années cinquante. **Tales to Astonish**, comme Tales of Suspense, contenait des histoires dédiées à la science-fiction principalement écrites par le rédacteur en chef Stan Lee, et dessinées par des artistes tels que Jack Kirby, Steve Ditko, Dick Ayers, Don Heck ou Paul Reinman.
Le premier gros bouleversement intervient au numéro 27 avec l'apparition d'Henry Pym. Celui-ci reviendra dans la peau du super-héros nommé Ant-Man au numéro 35. La revue sera totalement consacrée aux super-héros à partir du numéro 60, quand l'incroyable Hulk rejoint Henry Pym, mettant fin ainsi à la présence de la science-fiction dans la revue.

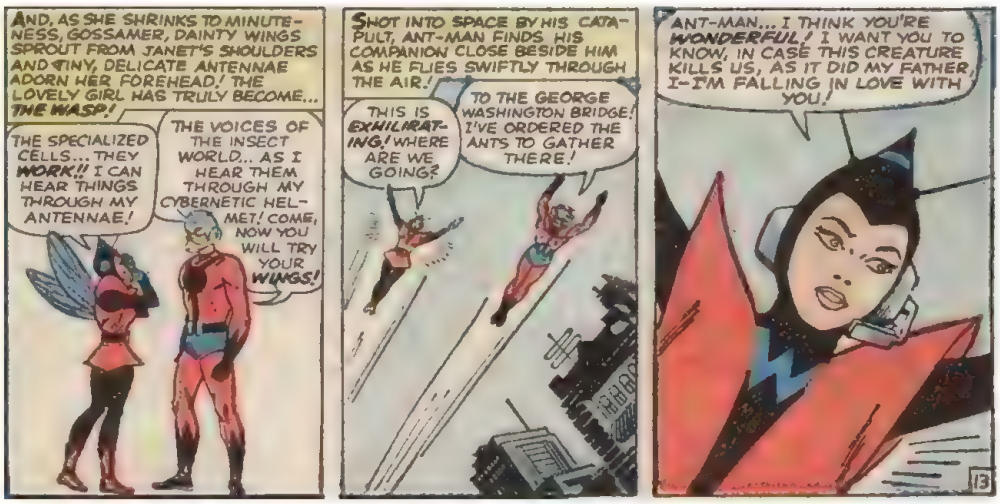
Ant-Man et Giant-Man :

Après son apparition dans le numéro 27, le scientifique Henry Pym revient vêtu du costume de l'Homme-Fourmi (casque cybernétique, costume rouge et faculté de changer sa taille) dans le numéro 35 en septembre 1962.



Les histoires d'Ant-Man étaient grossièrement créées par Stan Lee puis scénarisées par son frère, Larry Lieber. Le dessin étant confié dans un premier temps à Jack Kirby puis plus tard, à d'autres artistes dont Don Heck. Henry Pym affronta dans ses premières aventures, des vilains tels que le Protector, Porcupine, Comrade X, Egghead (Tête d'œuf) ou le Scarlet Beetle.

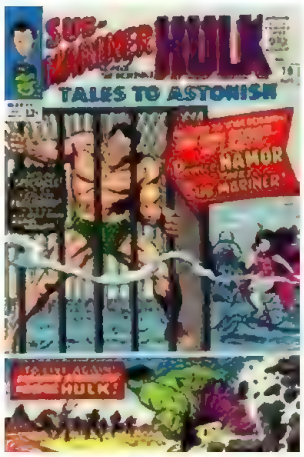
L'homme fourmi s'associe à partir du numéro 44 (juin 1963) à Janet Van Dyne, plus connue sous le nom de la guêpe. Il est à noter que le scénario de ce numéro de Ant-Man, est signé par Ernie Hart, bien connu pour sa création du super-héros « Super-Rabbit » et pour sa participation au magazine MAD.


AND, AS SHE SHRINKS TO MINUTENESS, GOSSAMER, DAINTY WINGS SPROUT FROM JANET'S SHOULDERS AND TINY, DELICATE ANTENNAE ADORN HER FOREHEAD! THE LOVELY GIRL HAS TRULY BECOME... THE WASP!
THE SPECIALIZED CELLS... THEY WORK!! I CAN HEAR THINGS THROUGH MY ANTENNAE!
THE VOICES OF THE INSECT WORLD... AS I HEAR THEM THROUGH MY CYBERNETIC HELMET! COME, NOW YOU WILL TRY YOUR WINGS!
SHOT INTO SPACE BY HIS CATAPULT, ANT-MAN FINDS HIS COMPANION CLOSE BESIDE HIM AS HE FLIES SWIFTLY THROUGH THE AIR!
THIS IS EXHILARATING! WHERE ARE WE GOING?
TO THE GEORGE WASHINGTON BRIDGE! I'VE ORDERED THE ANTS TO GATHER THERE!
ANT-MAN... I THINK YOU'RE WONDERFUL! I WANT YOU TO KNOW, IN CASE THIS CREATURE KILLS US, AS IT DID MY FATHER, I-I'M FALLING IN LOVE WITH YOU!

Première apparition de la Guêpe : TTA #44 -juin 1963 – Strange Spécial Origines 178

Tales to Astonish

TTA #60 – octobre 1960



TTA #70 – aout 1965

The Incredible Hulk #102 – avril 1968

TTA vol 2. #1 – décembre 1979

Durant cette période, la première moitié de la revue Tales to Astonish était consacrée à l'Homme-fourmi tandis que la seconde évoquait toujours les mystères de la science-fiction. Un autre changement majeur survint au numéro 49 lors d'une histoire mettant en scène le vilain « Living Eraser » (l'Effaceur dans la version Française), tout droit sorti d'une improbable dimension Z (!) : Ant-Man devint Giant-Man.

La seconde partie des numéros 51 à 58 sera attribuée à la série « Tales of the Waps ». Dans ces histoires, la Guêpe, narre à des militaires hospitalisés, des histoires de science-fiction (comme le Gardien dans Tales of Suspense). Stan Lee restera le scénariste attitré de la série jusqu'au numéro 92, remplacé exceptionnellement par Leon Lazarus (n°64, février 1965) et Al Hartley (n°69 juillet 1965). Les derniers numéros scénarisés par Stan Lee mettront également en valeur deux fabuleux dessinateurs de l'âge d'or des comics : **Carl Burgos** et **Bob Powell**.

L'incroyable Hulk :

La série originale, « L'incroyable Hulk », s'arrêta en 1963 après seulement 6 numéros. Suite à cet arrêt, Hulk n'eu plus de série attitrée mais participa activement aux aventures des Quatre Fantastiques ou de Spider-man, dans un rôle de Guest-Star. Hulk fit son retour dans le numéro 60 (octobre 1964) dans des exploits écrits par Stan Lee, dessinés par Steve Ditko et encrés par Georges Roussos.

IN A HIDDEN CAVE BENEATH THE BURNING SANDS OF NEW MEXICO, WE FIND...
NO! NOT AGAIN! DON'T LET IT HAPPEN AGAIN!!
I DON'T WANT TO CHANGE! I WANT TO REMAIN AS I AM!
I WANT TO BE ... THE HULK!! I WANT TO LASH OUT ... DESTROY MY ENEMIES ... I WANT.. OHHH!
...IT'S TOO LATE! IT'S OVER! I'M MYSELF AGAIN! THE HULK IS GONE! THANK HEAVEN THE NIGHTMARE HAS ENDED ONCE MORE!

À l'occasion de l'arrivée de Hulk dans ses pages, **Tales to Astonish,** devient une revue avec deux histoires complètes de super-héros : Giant-Man en première partie et Hulk en seconde. Le début des aventures de l'incroyable Hulk vit l'arrivée du super-vilain 'Le Leader', qui perça l'identité secrète du géant vert (identité, au départ, connue uniquement des militaires).

Namor, le prince des mers :

Namor prend la place de Giant-Man en août 1965 (numéro 70). **Tales to Astonish** devint « The Incredible Hulk » à partir du numéro 102 (avril 1968). Les aventures de Namor continuèrent dans le titre « Iron Man and Sub-Mariner » (72 numéros).

Apparition de Namor TTA #70

Tales to Astonish série 2 :

La seconde série parue de décembre 1979 à janvier 1981, réédite les aventures de Namor le prince des mers (Sub-mariner 1 à 14 de mai 1968 - juin 1969). Cette réédition ne respecte pas l'œuvre original car le nombre de pages des histoires fut revu à la baisse (passage de 20 à 18 pages).

Le numéro 14, dernier de la série comprenait outre l'histoire, trois 'pin-up' Namor. La première date des années quarante est signée par Bill Everett et la deuxième réalisée par Jack Kirby et Sol Brodsky date des années soixante. La dernière 'pin-up' est un dessin original d'Alan Weiss.

Tales to Astonish série 3 :

La dernière série ne compte qu'un seul numéro. Ce «one-shot» paru en décembre 1994 met en scène les protagonistes principaux de la série, à savoir, Hulk, Namor, Ant-Man et la Guêpe. Ils se retrouvent dans une histoire nommée "Loki's Dream" écrite par Peter David et dessinée par John Estes.

Un artiste : John Buscema

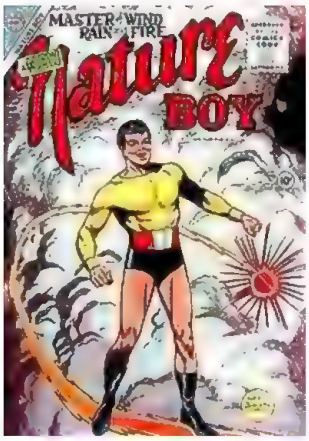
Giovanni Natale « John » Bucsema (né le 11/12/1927 et décédé le 10/01/2002) était un artiste-auteur de magazines de bandes dessinées, fort connu pour sa longévité et son activité au sein de la maison d'édition Marvel. Son frère cadet, Sal Buscema, est également dessinateur de comics. Le nom de John Buscema restera longtemps associé au héros Conan le Barbare dont il dessina plus de 100 histoires. Mais cet auteur prolifique, a également travaillé sur les titres phares de la maison à idées tels que Thor, les Quatre Fantastiques, les Vengeurs ou le Surfeur d'Argent. En 2002, il entre au « **Will Eisner Comic Book Hall of Fame** ».

Les origines :

Dès son plus jeune âge, John Buscema qui habite dans le quartier de Brooklyn à New York, montre de l'intérêt pour le monde de la bande dessinée. Il s'amuse à recopier les comics strips de l'époque tel que Popeye. À l'adolescence, il développe un intérêt pour les super-héros et les recueils d'aventures comme les Tarzan et Prince Vaillant d'Hal Foster, le Flash Gordon d'Alex Raymond ou encore pour Terry and the Pirats de Milton Caniff.

Man Comics #1 - 1956

Les goûts de John Buscema ne s'arrêtent pas seulement aux comics. Il apprécie les auteurs de publicité tels que Dean Cornwell, Norman Rockwell ou Robert Fawcett et également les arts avec une préférence pour la période de la Renaissance et spécialement pour les artistes Italiens. John Buscema étudie à la très réputée « Manhattan's High School of Music and Art». Il prend également des cours du soir à l'institut Pratt et travaille sa technique du portrait en regardant des boxeurs. Sur le marché de l'emploi, John Buscema, cherche un travail dans le domaine de l'illustration publicitaire.



Nature Boy #3 - 1956

Au lieu de la publicité, c'est dans le monde des comics qu'il fait son entrée, en répondant en 1948 à une annonce dans un journal. Il trouve un emploi dans le staff de Timely Comics (staff sous la responsabilité du jeune Stan Lee). À cette époque, l'équipe de Timely, surnommée « the Timely Bullpen (les taureaux du crayon !), est composée de nouveaux et d'anciens artistes tels que Carl Burgos, Syd Shores, Mike Sekowsky ou Marty Nodell.

Son premier travail est une histoire de sept pages : Crime: Kidnapping! - Victim: Abraham Lincoln ! Il dessine principalement dans les séries « real-life » comme True Adventures, Man Comics (la couverture du premier numéro est signée John Buscema), Cowboy romance, Two-Gun Western, Lorna the Jungle Queen et Strange Tales.

Années cinquante :

En 1951, John Buscema, effectue son service militaire mais s'en échappe rapidement en raison d'un ulcère. Il continue à travailler pour Atlas Comics (successeur de Timely Comics) en tant qu'indépendant mais également pour d'autres maisons d'éditions, telles que Ace Comics, Hillman Periodicals ou Quality Comics. Au milieu des années cinquante, il dessine le héros Roy Rogers pour Dell Comic's puis avec le co-créateur de Superman, Jerry Siegel, invente le super-héros « Nature Boy » pour l'éditeur Charlton Comics. Sa production suivante, sera l'adaptation en bande dessinée, de différents films : les Vikings, le septième voyage de Sinbad (une de ses meilleures productions selon John Buscema), Hercules ou Spartacus. À la fin des années cinquante, John Buscema dessine occasionnellement dans Tales to Astonish, Tales of Suspense et Strange Worlds puis quitte le monde des comics pour travailler dans la publicité.

WHILE, A THOUSAND MILES TO THE NORTH, WE FIND—
WHEREVER HULK GOES—MEN ATTACK!! BUT, HULK IS THRU RUNNING! HULK IS AFRAID OF NOTHING!!
THERE HE IS—ATOP THAT ROOF!
NOTHING CAN HURT ME! I'M THE HULK! I'M THE HULK!!

L'incroyable Hulk. Tales to Astonish #85 – novembre 1966

Avengers 41 – juin 1967

Années soixante :

John Buscema travaille 8 ans en tant qu'indépendant dans le domaine de la publicité. Il officie pour l'agence Chaite et pour le studio Triade en réalisant différents travaux telles que des storyboards, illustrations ou couvertures de livres. Notre dessinateur déclara que cette période de sa vie avait été très formatrice et que ces différentes missions lui avaient permis de développer sa technique. Il revient aux Comics en 1966 en tant que dessinateur indépendant pour Marvel. Il fait son retour sur la série « Nick Fury, l'Agent de S.H.I.E.L.D. », parue dans Strange Stales 150 puis sur la série, L'Incroyable Hulk (Tales to Astonish 85-87). Il devient en juin 1967 (numéro 41) le dessinateur régulier des « Vengeurs ».

John Buscema dessine en moyenne deux bandes dessinées par mois auxquelles collaborent différents encreurs comme George Klein, Frank Giacoia, Dan Adkins, Joe Sinnott, son frère plus jeune Sal Buscema, Tom Palmer ou occasionnellement le manager de Marvel, le cartoonist John Verpoorten.

Parmi les travaux de John Buscema pendant cette fructueuse période, on appréciera particulièrement l'arrivée de la version moderne du héros 'Vision' (numéro 57 - octobre 1968) et celle du Surfeur d'Argent dans une nouvelle série scénarisée par Stan Lee (premier numéro : août 1968). Les interrogations philosophiques permanentes du Silver Surfer n'ont pas touché le public et la série s'arrêtera au numéro 18. John Buscema dessinera 17 des 18 numéros et aura droit aux louanges de Roy Thomas, rédacteur en chef de Marvel, pour son travail sur le numéro 4 (juillet 69) et en particulier sur l'affrontement entre Thor et le Surfeur d'Argent.

À la fin de cette décennie, John Buscema retourne à ses premiers amours des années cinquante en réalisant des bandes dessinées de suspense (Chamber of Darkness and Tower of Shadows) et de romance (In My Love and Our Love). Puis il retravaille avec l'encreur Tom Palmer sur le titre Avengers (11 numéros).

SENTINEL OF THE SPACEWAYS!
SILVER SURFER
BIG PREMIERE ISSUE
THE ORIGIN OF THE SILVER SURFER
AN ALL-NEW BOOK-LENGTH MARVEL EPIC!
Silver Surfer #1 – août 1968

Années soixante-dix :

Fantastic four #107 – février 1971

John Buscema succède à Jack Kirby sur deux titres phares de la maison aux idées : Les Quatre Fantastiques (début au numéro 107 de février 1971) et le puissant Thor (début au numéro 182 de novembre 1970). Ces deux revues sont toujours encrées par des artistes très connus tels que Joe Sinnott, Vince Colletta, Tony DeZuniga et bien d'autres. En avril 1973, John Buscema, prend la suite de Barry Smith sur le titre Conan le Barbare collaborant avec le scénariste Roy Thomas. Il naîtra de ce duo, une alchimie parfaite et le travail effectué par John Buscema sur plus de cent revues (ce qui reste exceptionnel, pour la part d'un dessinateur travaillant sur un seul héros) sera salué par l'ensemble des lecteurs et des critiques. Conan et Thor, resteront les deux personnages préférés de l'artiste. Il est à noter, que John Buscema, n'aimait pas trop les super-héros et eut un jour des mots assez durs à leur égard : « *Je n'ai aucune attirance pour Spider-Man. Il est naïf, sans la moindre consistance et dénué d'intérêt. Pour être tout à fait honnête, c'est un peu le sentiment que j'éprouve face à la majorité des super-héros. Finalement, le seul personnage avec lequel je me sente à l'aise est Thor, et ce en raison d'Asgard. Tant que j'ai pu exploiter cet aspect du personnage, j'étais heureux. Mais le jour où ils ont décidé de le faire venir sur Terre, il a perdu toute sa saveur et son panache.* ».

Il est intéressant de ramener ses propos avec son intérêt pour la période Renaissance. Cette période, surtout en peinture, remet au goût du jour le prestige de la flamboyante Antiquité. Il est certain que des héros comme Thor ou Conan, se rapprochent plus de ce type de culture, qu'un Spider-Man en pyjama accroché au mur d'un building de la cinquième avenue !

Thor #182 – novembre 1970

Pendant environ dix ans, il produit en moyenne trois à quatre revues par mois. Il lance en 1970 avec le scénariste Gary Friedrich une nouvelle série dédiée au personnage de la veuve Noire. En 1976 avec marc Wolvman, il crée le super-héros cosmique Nova, puis en 1977 dessine la version super-héros de Miss Marvel (Carol Danvers, son alter-ego, apparaissant pour la première fois en 1968 sous le pinceau de Gene Colan).

En complément d'un travail déjà bien fourni, il dessine les couvertures de différentes séries : Daredevil, Captain America, Captain Britain, Red Sonja, Warlock, contribue à d'autres séries comme Ka-Zar (Savage Tales #1 – mai 1971) ou Doc Savage #1 & 3 (août 1975 et janvier 1976) et quitte un moment la série Thor pour se consacrer à Tarzan façon Marvel.

Au milieu des années soixante-dix, Buscema enseigne à la « John Buscema Art School », où Stan Lee intervient en tant que conférencier. Certains de ses étudiants réussiront à percer dans le métier, comme Bob Hall ou Bruce Patterson qui deviennent des réalisateurs de dessins animés professionnels. Stan Lee, constatant les qualités professorales de John Buscema, lui propose la création d'un ouvrage en commun. Ce sera « How to Draw Comics The Marvel Way » qui paraît en 1978 et qui sert encore aujourd'hui de référence.

How to Draw Comics.
The Marvel Way - 1978

Années quatre-vingt :

John Buscema arrête de dessiner régulièrement des super-héros pour se consacrer à Conan et à ses trois séries. La popularité du personnage a favorisé en 1982, la sortie du film Conan le barbare avec le musculeux Arnold Schwarzenegger. John Buscema adapte le film dans une BD de 48 pages. Dans la foulée, il réalise également l'adaptation en bandes dessinées du film, **Les aventuriers de l'Arche perdue**.

En 1982 il arrête la série 'King Conan' après neuf numéros et renoue après 5 ans d'absence avec le monde des super-héros en redevenant un dessinateur régulier dans la série « Les Vengeurs » (numéro 255 à 300 de mai 1985 à février 1989). De novembre 1986 à décembre 1987, il travaille également sur le titre 'Fantastic Four'. A la fin de la décennie, John Buscema refait équipe avec Stan Lee pour un graphic novel consacré au Surfeur d'Argent.

Fin de carrière :

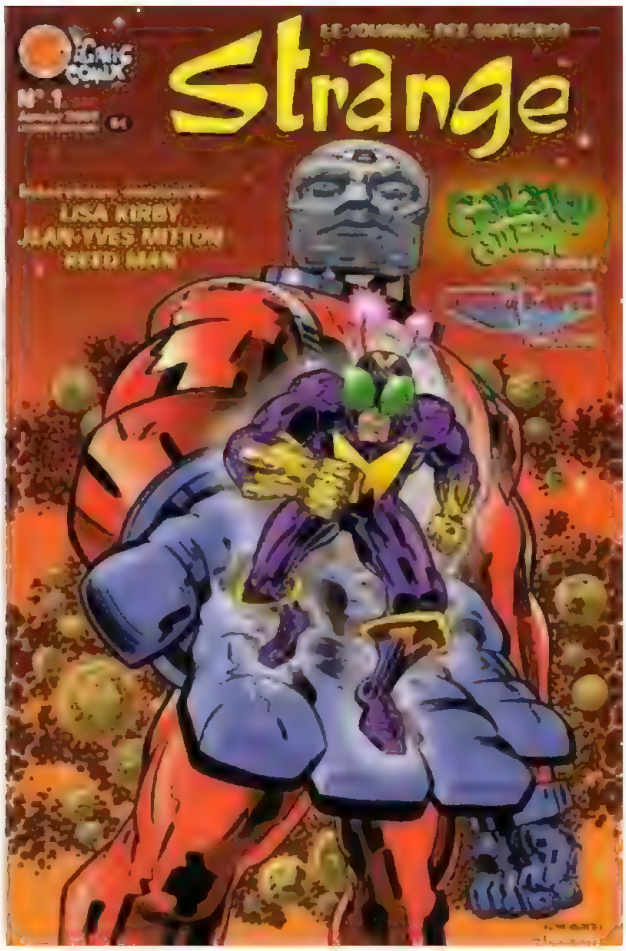
Il restera très actif durant sa fin de carrière, en s'occupant à nouveau d'un de ses personnages fétiches, à savoir Conan le Barbare. On peut également à cette époque, apprécier son travail sur différentes séries, telles que le Punisher, Doom 2009 ou Fantastic four 2009. En 1996 à l'âge de 68 ans il se met un peu en retrait des Comics. On le retrouve de manière épisodique sur différentes séries : Shadows and Light (1998), The Amazing Spider-Man 1999 Annual ou Galactus the Devourer miniseries. En 2000, il fera une infidélité à Marvel et réalisera pour son concurrent DC Comics des dessins de la revue Batman: Gotham Knights #7, 2000. En 2004, il remplace Gil Kane qui vient de mourir, sur une mini-série de 5 épisodes Superman : Blood of my Ancestors. Après avoir terminé le premier épisode, les médecins lui diagnostiquent un cancer de l'estomac. Il décède quelques mois plus tard à l'âge de 74 ans. Il restera à jamais le dessinateur de Conan le Barbare. Stan Lee dira de lui : *« Une des choses que j'aimais chez « Big John » était son autonomie. Je n'avais pas besoin de passer du temps à écrire des résumés. Au téléphone, il grognait et me disait : ne me dérangez pas avec les détails, donnez-moi simplement la trame et ce que vous avez en mémoire. J'ai horreur de gaspiller du temps à tout lire. Il ne prenait aucunes notes (car je parlai trop vite) mais se rappelait chaque détail et toutes les histoires étaient dessinées à la perfection. »*

Biogaphie sélective :

Amazing Adventures (2e) #1 , #2
Amazing Spider-Man (1e) #72, #73, #76, #77, #78, #79, #80, #81, #84, #85, #99
Astonishing Tales #9, #12, #13
Avengers (1e) #41 à #44 , #46, #47, #49 à #62, #74 à # 85, #94, #97, #105, #121, #124, #125, #152, #153, #255 à #279, #281 à #300, #350, #385
Batman: Gotham Knights #7
Bizarre Adventures #27, #29, #30
Captain America (1e) #115, #217, #350
Conan the Savage #10
Conan the barbarian #25 à #36, #38, #39, #41 à #56, #58 à #63, #65 à #68, #70 à #78 , #84, #85, #86, #88 à #126, #136, #140 à #144, #146 à #153, #155 à #159, #161 à 163, #165 à #185, #187 à #190.
Daredevil (1e) #135, #136, #137, # 219
Doc Savage (2e) #1, #2, #3
Fantastic Four (1e) #107 à #130 ; #132 ; #134 à #14 1, #160, #173 à #175, # 202, # 296 à #309, #416 ; Frankenstein #7 , # 8, #9, #10
Galactus the Devourer #2, #3, # 4, # 5, #6
Ka-Zar (2e) #6, #7, #8, #9, #10
King Conan #1, #2, #3, #5, #6, #7, #8, #9, #17
Man-Thing (1e) #12, #13, #16
Marvel Comics Presents (1e) #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8, #9, #10, #38, #39, #40, #41, #42, #43, #44, #45, #46, #47
Marvel Fanfare (1e) #51 83
Marvel Super Special #1, #2, #9, #11, #12, #13, #18, #35
Mephisto #1, #2, #3, #4; Nova (1e) #1, #2, #21
Red Sonja (1e) #12 13 15
Savage Tales (1e) #1 Ka-Zar, #6, #7, #8
Silver Surfer (1e) #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7, #8, #9, #10, #11, #12, #13, #14, #15, #16, #17
Strange Tales (1e) #150, #174
Strange Worlds #3, #4
Sub-Mariner #1 à #8, #20, #24
Tales of Suspense #1 , Tales to Astonish (1e) #85, #86, #87
Tarzan (Marvel) #1 à #20
Thor (1e) #178, #182 à #193, #195 à #213, #215 à #2 26, #231 à #238, #241 à #253, #256, #259, #272 à #278, #283 à #285, #370, # 490
Tower of Shadows #1 2 ; Wolverine (2e) #1 à #8, #10 à #16, #25, # 27

The Savage Sword of Conan #5 - avril 1975

Le retour de STRANGE, le journal des SUP'HEROS



Strange n°1/n°336 – janvier 2007

Courant 2006, une étrange rumeur parcourait les forums des passionnés de comics. Il se pourrait qu'une revue de super-héros, considérée à juste titre comme mythique fasse son retour.

Fébrile voir quasiment fiévreux suite à cette étrange lecture, je me fis un devoir de rechercher un maximum d'informations. Après quelques semaines d'attente et de multiples clics, je touchai enfin au but ! Un message sur un forum indiquait toutes les informations : qui, ou, comment et combien. Bien entendu, j'envoyai mon courrier immédiatement en priant au passage que mon chèque ne se perde pas en route.

Pourquoi cette obsession de Strange ? Tout simplement car il me fait rêver ! Il m'a accompagné de mon enfance jusqu'à ma vie d'adulte en me permettant à chaque lecture de m'échapper à la réalité.

J'ai toujours pensé qu'un bon comics devait avoir deux qualités. La première, c'est l'immersion : arriver à plonger son lecteur dans l'histoire en lui faisant croire que cela est possible. La seconde qualité doit se produire cinq minutes après la fermeture de la revue. C'est la naïveté. Ce n'est pas possible ! Des hommes en collant qui grimpent aux murs. C'est n'importe quoi. Quel beau décalage. Voila pourquoi j'aime les comics et Strange en particulier.

Le retour de cette revue doit être salué comme il se doit. Donc, à tout seigneur, tout honneur. Amis lecteurs, vous avez donc droit dans ce nouveau numéro du journal des fans de Strange à une interview de ReedMan, co-créateur de cette nouvelle version. Le JFS lui à donc posé différentes questions sur Strange, mais également, sur d'autres sujets. Merci Monsieur Reed !

Entretien avec REED MAN

Reed Man, en chair et en masque !

Le Journal des Fans de Strange : Bonjour Reedman. Quelle a été ta principale motivation pour que tu t'attelles à la sortie d'un nouveau Strange ?

Reed Man : *J'ai commencé de faire des comics polycopiés à l'école primaire, en 4 couleurs, mettant en scène des créations et les sup'héros Marvel. Je les donnais à mes potes. Puis à 19 ans j'ai débarqué à Lyon, pour démarcher Lug, finalement j'ai été employé temporairement à l'atelier rue Emile Zola en 1992, depuis je suis devenus ami de Rémy Bordelet, Ciro Tota et bien sûr avec Jean-Yves Mitton. Semic m'a commandé plusieurs bandes de sup'héros de 2000 à 2003, donc la reprise de Strange était prévisible de longue date.*

JFS : Pendant la réflexion et la création de Strange, as-tu pensé à l'empreinte qu'a laissée cette revue chez le lecteur de comics ... et à la difficulté de lui succéder ?

Reed Man : *Oui c'est un sentiment constant de mon travail. Rémy « Le Chef » m'avait dit au début des années '90, qu'un jour je serai l'éditeur de Strange, il avait vu juste.*

JFS : Au départ, as-tu pensé à un simple 'one-shot' ou à plusieurs numéros ?

Reed Man : *Non j'espérais une série, par contre quand l'opportunité s'est présentée, il fallut agir vite, donc nous avons élagué le contenu « en live », durant le premier semestre 2007.*

JFS : Dix Strange sont actuellement sortis. Avec un peu de recul, quel regard portes-tu sur cette création ?

Reed Man : *Quand on regarde trop derrière on ne voit que les boulettes, en ce moment je lorgne la seconde saison éditoriale, et je me régale d'avance, vous allez adorer.*

JFS : On trouve sur les sites d'enchères, le numéro 1 de la nouvelle formule de Strange, à des prix très élevés (60 euros par exemple). Comment ressens-tu cela ? Es-tu surpris par cette spéculation ?

Reed Man : *Au-delà de la surprise quand il a atteint 20 puis 30, etc., jusqu'à se vendre à plus de 200 euros, c'est plutôt flatteur et cela sert la revue.*

JFS : Un des nerfs de la guerre de la presse en général, hormis l'argent, est la visibilité du produit. Strange ne sort pas en presse mais en librairie spécialisée. Bref, ce n'est pas facile de toucher le client lambda. Réfléchis-tu à d'autres canaux de distribution ?

Reed Man : *Justement, ce point est important pour la seconde saison, plus de licences US, plus gros tirage, donc Legends et nous allons cravacher pour mieux diffuser.*

JFS : Je ne sais pas si la pérennité de Strange est assurée, mais quelles sont tes ambitions pour la durée du titre ?

Reed Man : *Une périodicité plus régulière, tous les 2 mois si possible.*

JFS : Tu es également fortement impliqué dans la bande dessinée indépendante. Le marché de la BD à priori se porte bien. Du moins pour les grosses maisons d'éditions. Comment cela se passe pour le marché indépendant ? Est-il dynamique ? Est-il rentable ?

Reed Man : *Le marché est assez semblable à celui des grosses maisons d'éditions, mais de façon artisanale le et non pas industrielle. Par contre les besoins étant moindre que ceux qui sont nécessaires à une grosse boîte, cela rend possible la production de bandes improbables, et ça, ça n'a pas de prix.*

JFS : Quand je vais chez mon libraire préféré, la partie Indépendante, est peu mise en valeur. De plus certains auteurs confirmés comme Blutch, Larcenet ou Vuillemin, éditent toujours chez les indépendants. Penses-tu que cela puisse nuire à l'émergence d'autres artistes ?

Silver Star de Rhom, d'après Jack Kirby

Le gondolier noir de Rhom, d'après J.Y Mitton

Reed Man : *Non au contraire, cela permet au grand public de jeter un œil sur ces bacs indépendants. Nous faisons un peu de même avec Jack Kirby, qui est, excusez-moi chers collègues, plus qu'une star, il est LE KING !*

JFS : Un mot sur la presse. Il est très difficile de trouver des chiffres sur les ventes de comics en presse. Panini vient d'arrêter ses formules d'abonnement. Est-ce pour toi un signe de déclin des comics en France ?

Reed Man : *Non je ne pense pas, Les petites maisons d'éditions qui fleurissent témoignent d'une réelle vitalité.*

JFS : Pour finir, quels sont très projets, hormis bien évidemment de faire au **moins 335 numéros** du "Nouveau Strange" ?

Reed Man : *Nous allons sortir l'album Megasauria en mai, puis cet automne Stan Lee's Alexa, plus un ou truc de dingue que vous découvrirez prochainement.*

Merci Reed man ! De bonnes nouvelles en perspectives ! Vous pouvez commander les Strange déjà sortis ici :

www.organic-comix.fr

Rappel pour les retardataires : un Strange numéro 0, pour tout nouvel abonnement !

Strange 8 – février 2008

N'oubliez pas d'acheter votre nouveau Strange pour seulement 6,50 euros port compris !
ORGANIC COMIX
« Les Terres » 42670 Belmont de la Loire
Retrouvez les Strangers sur le forum de Chris Malgrain :
http://oniriccity.afs-team.fr/index.php

Références croisées des Strange et Spécial Strange évoqués dans le journal

Strange 1 : Janvier 1970

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #1 septembre 1963	Stan Lee	Jack Kirby	Paul Reinman	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Angel	Magnéto
Daredevil #1 avril 1964	Stan Lee	Bill Everett Jack Kirby	Bill Everett	Daredevil Foggy Nelson Karen Page	Joe Lacombine Slade
Tales of suspens (1ª) #39 mars 1963	Stan Lee	Larry Lieber	Don Heck	Iron Man Professeur Yinsen	Wong-chu
Silver Surfer (1ª) #7 août 1969	Stan Lee	John Buscema	Sal Buscema	Le surfeur d'argent	Galactus

Strange 10 : Octobre 1970

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #10 mars 1965	Stan Lee	Jack Kirby	Sam Rosen	Les X-Men originaux Professeur X Ka-Zar	Zabu Maa-Gor
Daredevil (1ª) #10 octobre1965	Stan Lee	Wally Wood Bob Powell	Wally Wood	Daredevil The Organizer	Cat Man – Frog Man – Ape Man – Bird Man
Iron Man (1ª) #10 février 1969	Archie Goodwin	George Tuska	John Craig	Iron Man Nick Fury	Mei Ling Le Mandarin
Silver Surfer #15 avril 1970	Stan Lee	John Buscema	Dan Adkins	Silver Surfer La torche humaine	Mr Fantastic Spider-Man La chose
Amazing Spider-Man (1ª) #19 décembre 1964	Stan Lee	Jak Kirby	Steve Dikto	Spider-Man La torche humaine	Living Brain Flash Thompson

Strange 18 : Juin 1971

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #18 Mars 1966	Stan Lee	Werner Roth	Dick Ayers	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Angel	Magnéto L'étranger W.Worthington Jr. K. Worthington
Daredevil (1ª) #18 juillet 1966	Stan Lee Dennis O'Neil	John Romita Sr	Franck Giacoia	Daredevil Foggy Nelson	Karen Page Le gladiateur
Iron Man (1ª) #18 àctobre 1969	Archie Goodwin	Geroge Tuska	John Craig	Iron Man Nick Fury	Midas Captain America
Amazing Spider-Man (1ª) #19 décembre 1964	Stan Lee	Steve Dikto	Steve Dikto	Spider-Man B.Brant/F.Thompson	L'homme-sable Les exécuteurs

Strange 28 : Avril 1972

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #28 janvier 1967	Roy Thomas	Werner Roth	Dick Ayers	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Angel	Mimic Le hurleur Professeur X Ogre
Daredevil (1ª) #30 juillet 1967	Stan Lee	Gene Colan	John Tartaglione	Daredevil Thor Foggy Nelson	Karen Page Mister Hyde Cobra
Iron Man (1ª) #31 novembre 1970	Allyn Brodsky	Don Heck	Chic Stone	Iron Man Zoga the Unthinkable Monster Master	Fujiko Watanabe Toru Watanabe
Amazing Spider-Man (1ª) #30 novembre 1965	Stan Lee Steve Dikto	Steve Dikto	Steve Dikto	Spider-Man Tante May	The Cat Burglar F.Foswell

Strange 35 : Novembre 1972

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #35 août 1967	Roy Thomas	Werner Roth	Dan Adkins	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Angel	Le hurleur Spiderman Spider Robots
Daredevil #37 février 1968	Stan Lee	Gene Colan	John Tartaglione Franck Giacoia	Daredevil Les quatre fantastiques	Dr Fatalis Galactus
Iron Man (1ª) #37 mai 1971	Gerry Conway	Don Heck	Jim Mooney	Iron Man Ramrod	K.Obrien Chef – C1
Amazing Spider-Man (1ª) #37 juin 1967	Stan Lee Steve Dikto	Steve Dikto	Steve Dikto	Spiderman Harry Osbourn	Mendell Stromm Norman Osbourn

Strange 37 : Janvier 1973

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Uncanny X-Men #37 octobre 1967	Roy Thomas	Ross Andru	Don Heck	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Angel Le hurleur Changeling	Magno-Disk Spider Robots Mutant Master Blob Unus Vanisher Mastermind
Fantastic Four (1ª) #73 avril 1968	Stan Lee	Gene Colan	John Tartaglione Franck Giacoia	Daredevil Les quatre fantastiques	Dr Fatalis
Iron Man (1ª) #38 juin 1971	Allan Brodsky Gerry Conway	Georges Tuska	Mike Esposito	Iron Man	Jonah
Amazing Spider-Man (1ª) #39 août 1966	Stan Lee	John Romita Sr	Mike Espositio	Spiderman Ned Leeds	Harry Osborn Flash Thompson

Strange 59 : Novembre 1974

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes		
Uncanny X-Men #58 juillet 1969	Roy Thomas	Neal Adams	Tom Palmer	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve	Angel Havok Polaris Le hurleur	Larry Trask Sentinel Mk II Number Two
Daredevil (1ª) #60 janvier 1970	Roy Thomas	Gene Colan	Syd Shores	Daredevil Foggy Nelson	Crim-wave Deb. Harris	Stuntmaster La torpille
Iron Man (1ª) #64 novembre 1973	Mike Friedrich	Georges Tuska	Mike Esposito	Iron Man	Rokk	
Amazing Spider-Man (1ª) #62 juillet 1968	Stan Lee John Romita Sr	John Romita Sr Don Heck	Mike Espositio	Spiderman	Medusa Wilberforce N.Osborne	Gwen Stacy MJ.Watson

Strange 61 : Janvier 1975

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes		
Uncanny X-Men #64 janvier 1970	Roy Thomas	Don Heck	Tom Palmer	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve	Angel	Sunfire
Daredevil (1ª) #62 mars 1970	Roy Thomas	Gene Colan	Syd Shores	Daredevil Karen Page Fogyy Nelson	Nighthawk Grand-Master	Captain America
Iron Man (1ª) #66 février 1974	Mike Friedrich	Georges Tuska	Mike Esposito	Iron Man	Thor	Dr Spectrum
Amazing Spider-Man (1ª) #64 septembre 1968	Stan Lee John Romita Sr	John Romita Sr Don Heck	Mike Espositio	Spiderman J. Jameson J. Robertson Vulture	Mary Jane Watson May Parker A.Watson	Gwen Stacy George Stacy

Strange 110 : Février 1979

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Daredevil (1ª) #113 septembre 1974	Steve Gerber	Bob Brown	Vince Colleta	La veuve noire Foggy Nelson Candice Nelson	Le chasseur Le Gladiateur
Iron Man (1ª) #108 mars 1978	Bill Mantlo	Carmin Infantino	Bob Wiacek	Iron-Man L'homme fourmi Madame Masque	Le valet de Coeur Super body
Amazing Spider-Man (1ª) #135 août 1974	Gerry Conway	Ross Andru	Franck Giacoia David Hunt	J. Jonah Jameson Harry Osborn Betty Brant Mary Jane Watson Flash Thompson	Tarantula (1ère apparition) Hildago and Juan (les acolytes de tarantula) Punisher
Amazing Spider-Man (1ª) #136 septembre 1974	Gerry Conway	Ross Andru	Franck Giacoia David Hunt	Mary Jane Watson Betty Brant	Bouffon vert II (Harry Osborne)

Strange 133 : Janvier 1981

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes		
Daredevil (1ª) #140 décembre 1976	Bill Mantlo	Sal Buscema	Klaus Janson	Daredevil	Le scarabée Le galdiateur	
Tales of suspense #58 octobre 1964	Stan Lee	Don Heck	Dick Ayers	Iron Man Captain America Giant-man La guêpe	Le caméléon Kraven le chasseur	Happy Hogan Pepper Potts
Amazing Spider-Man (1ª) #180 mai 1978	Len Wein	Ross Andu	Mike Esposito	Spiderman J. Jameson J. Robertson	Green Globin III Silvermane	Liz Allan
Rom #1 décembre 1979	Bill Mantlo	Sal Buscema	Sal Buscema Bob Sharen	Rom Archie Stryker Brandy Clark	Les spectres	

Strange 134 : Février 1981

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Daredevil (1ª) #141 janvier 1977	Marv Wolfman Bill Shooter	Gil Kane Bob Browne	Jim Mooney	Daredevil Heather Glen Stone	Foggy Nelson Le tireur
Iron Man (1ª) #131 février 1980	David Michelinie Bob Layton	Jerry Bingham	Bob Layton	Iron Man	Hulk
Marvel Team-Up (1ª) #58 juin 1977	Chris Claremont	Sal Buscema	Pablo Marcos David Hunt	Spider-Man	Ghost Rider Le piegeur
Rom #2 janvier 1980	Bill Mantlo	Sal Buscema	Sal Buscema	Rom Archie Stryker Brandy Clark	Les spectres

Strange 145 : Janvier 1982

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Iron Man (1ª) #142 janvier 1981	David Michelinie Bob Layton	John Romita Jr	Bob Layton	Iron-Man L'homme fourmi	Nick Fury Mike Trudeau
Amazing Spider-Man (1ª) #192 mai 1979	Marv Volfman	Keith Pollard	Mike Esposito	Spiderman B.Brant. H.Osborne J. Jameson	La mouche Le lézard (Curtis Connors)
Daredevil (1ª) #152 mai 1978	Roger MacKenzie	Carmine Infantino	Klaus Janson	Daredevil Foggy Nelson	Debbie Harris
Rom #14 janvier 1981	Bill Mantlo	Sal Buscema	Sal Buscema	Rom Archie Stryker Brandy Clark	Les spectres Le penseur

Strange 151 : Juillet 1982

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Iron Man (1ª) #152 novembre 1981	David Michelinie Bob Layton	John Romita Jr	Bob Layton	Iron-Man	Général Caligerra Ricardo Prus
Amazing Spider-Man (1ª) #197 octobre 1979	Marv Volfman	Keith Pollard	Jim Mooney	Spiderman Tante May B. et Glory Brant	Le caïd. Mysterio. Vanessa Fisk Burglar (D.Carradine)
Daredevil (1ª) #159 juillet 1979	Roger MacKenzie	Franck Miller	Klaus Janson	Daredevil	Le chasseur
Rom #21 août 1980	Bill Mantlo	Sal Buscema	Joe Sinott	Rom Archie Stryker Brandy Clark	Les spectres La torpille

Strange 156 : Décembre 1982

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes	
Iron Man (1ª) #152 novembre 1981	David Michelinie Bob Layton	John Romita Jr	Bob Layton	Iron-Man	Alex Van Tilburg Le laser vivant
Amazing Spider-Man (1ª) #201 février 1980	Marv Volfman	Keith Pollard	Jim Mooney	Spiderman Tante May Mary-Jane Watson	Lorenzo Jacobi Punisher Marla Madison
Daredevil (1ª) #159 Juillet 1979	Roger MacKenzie	Franck Miller	Klaus Janson	Daredevil Foggy Nelson	Le tireur
Rom #2 janvier 1980	Bill Mantlo	Sal Buscema	Joe Sinott	Rom Archie Stryker Brandy Clark	Les spectres Galactus Terrax

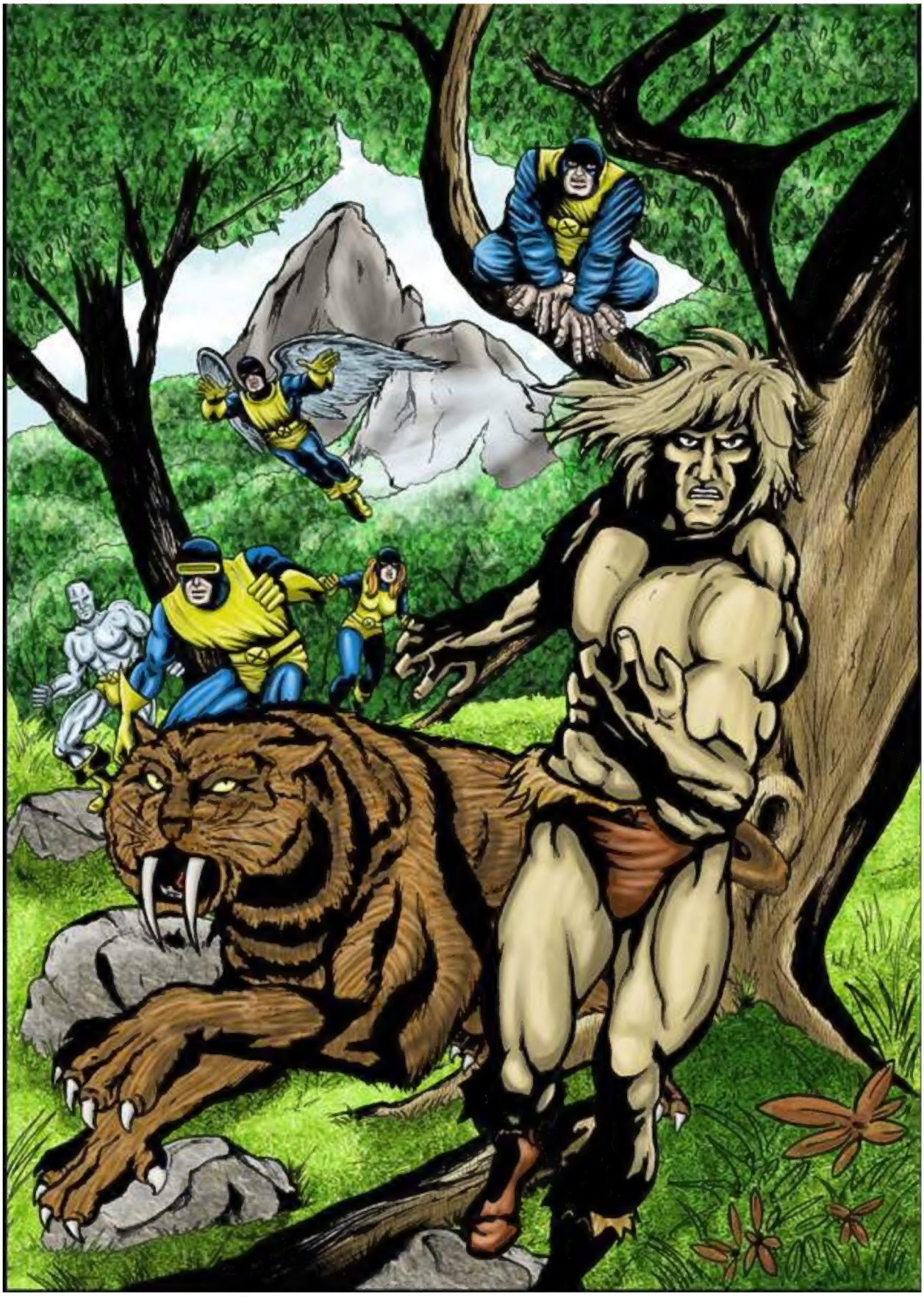
Spécial Strange 23 : Avril 1981

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes		
Uncanny X-Men #120 avril 1979 Uncanny X-Men #121 mai 1979	Chris Claremont John Byrne	John Byrne	Terry Austin	Cyclope Tornade Colossus Wolverine Diablo Serval Sunfire	Alpha flight : Vindicator Northstar Shaman Snowbird Sasquatch Aurora	Mariko Yashida Colleen Wight Misty Knight
Marvel Team-Up (1ª) #65 janvier 1978	Chris Claremont	John Byrne	David Hunt	Spiderman	Captain Britain	
Marvel Two-In-One #47 janvier 1979	Bill Mantlo	Chic Stone	Tex Blaisdell	La chose	Le gang de Yancy Street	L'inventeur

Spécial Strange 24 : Juin 1981

Titre	Scénariste	Dessinateur	Encreur	Protagonistes		
Uncanny X-Men Giant-Size #1 1975	Lein Wen	Dave Cockrum	Dave Cockrum	Cyclope Strange Girl Iceberg Le fauve Professeur X Tornade	Colossus Serval Angel Havok Polaris	Krakoa Feu de soleil Le hurleur Diablo Epervier
Marvel Team-Up (1ª) #66 février 1978	Chris Claremont	John Byrne	David Hunt	Spiderman	Captain Britain	Arcade
Marvel Two-In-One #48 février 1979	Bill Mantlo	Chic Stone	Tex Blaisdell	La chose	Le valet de cœur L'inventeur	

LE JOURNAL DES FANS DE Strange™
Numéro 4
MARVEL COMICS



Cette couverture du Journal des Fans de Strange numéro 4 vous est offerte par RHOM (dessins et encrage) et DUSKLIGHT (couleurs). Retrouvez les travaux de ces artistes respectivement sur http://oniriccity.afs-team.fr/viewtopic.php?t=14556&start=800 et http://dusklight.over-blog.fr.

Soutenons tous la création !